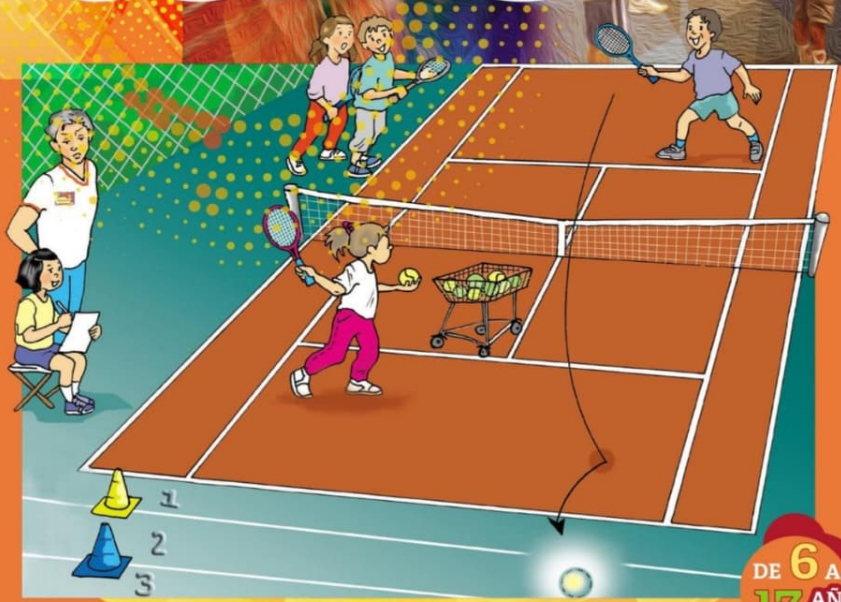
24 juegos para la escuela

Juegos de tenis



DE 6 A 17 AÑOS

EDITORIAL STADIUM

Nicolas LEMOINE

JUEGOS DE TENIS

24 Juegos para la escuela
De 6 a 17 años

PUBLICACIONES DE LA EDITORIAL

facebook. Buscanos en Facebook y sumáte a la comunidad.

AMADE-ESCOT, COORD.: "La Didáctica". Educación Física. Deporte de Alto Nivel".
ANGRIMAN: "Legislación de la Actividad Física y el Deporte. Doctrina y Jurisprudencia". (Tercera edición corregida y aumentada)
ANGRIMAN: "Responsabilidad y Prevención en Actividades Físicas y Deportivas. Legislación. Doctrina. Jurisprudencia".
ANGRIMAN: "Preguntas y Respuestas de Legislación. Sobre la Actividad Física Escolar y Deportiva".
ANGRIMAN: "Columnas de Opinión. Sobre Actividad Física Escolar y Deportiva".
ANGRIMAN: "Actividad Física Escolar y Deportiva: Temas de Debate".
ANGRIMAN: "Opinar, Fundar y Debatir desde los Valores",
BENOIT-DRUENNE-DRUENNE-OHIER: "Juegos de Minivóleibol".
BLOISE: "Hándball. ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy?".
BORZI: "Fútbol Infantil. Entrenamiento Programado".
CALLIONI-GONZÁLEZ-USSHER: "Hóckey: El Aprendizaje a Través del Juego. ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy?".
CALLIONI-GONZÁLEZ-USSHER: "Juegos de Hóckey: Del juego al Deporte.
CAVALLI: "Didáctica de los Deportes de Conjunto: Enfoques, Problemas y Modelos de Enseñanza".
CAVALLI: Enseñar Hándball en la Escuela. Un enfoque lúdico e inclusivo".
CLOSAS-COLL: "Minicesto".
COLLINET-NÉRIN: "Rúgby. ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy? De la Escuela al Club".
CROSTA: "Aprendiendo a Jugar Fútbol en la Escuela".
CROSTA: "El Departamento de Educación Física Escolar. Organización, Gestión, Evaluación".
DAIUTO: "Básquetbol, Metodología de la Enseñanza".
ERBACH-POLSTER: "Gimnasia todo el Año".
FARAULT: "Juegos de Atletismo. Cultura, Sensibilidad, Performance".
FOUCHET: "Las Artes del Circo. Una Aventura Pedagógica".
FRÖHNER: "Vóleibol: Juegos para el Entrenamiento".
GIRALDES: "Gimnasia. El futuro anterior".
GÓMEZ JORGE: "La Educación Física en el Nivel Primario".
GÓMEZ-GONZÁLEZ: "La Educación Física en la Primera Infancia".
GÓMEZ RAÚL H.: "El Aprendizaje de las Habilidades y Esquemas Motrices en el Niño y el Joven".
GONZÁLEZ, ARIEL: "Bases y Principios del Entrenamiento Deportivo".
GÖTSCH-TIEGEL: "Minivóleibol".
GUENIFFEY: "40 Juegos de Hándball".
GUINGUIS: "Juegos para Contar o Cuentos para Jugar".
HARRE: "Teoría del Entrenamiento Deportivo".
HEGEDÜS: "Técnicas Atléticas".
HEGEDÜS: "Teoría y Práctica del Entrenamiento Deportivo".
HEGEDÜS: "La Planificación del Entrenamiento Deportivo".
HEINSS: "Gimnasia Rítmica Deportiva para Niñas".
INCARBONE: "Juguemos en el Jardín" (Segunda Edición corregida y aumentada).
INCARBONE: "Iniciación Deportiva y Educación Física en la Edad Escolar. De 6 a 12/13 Años".
INCARBONE-GUINGUIS: "Actividades Recreativas. Juegos, Campamentos, Bailes y Canciones".
INCARBONE Y COLS.: Actividades Recreativas para el Receso Escolar. Colonia de Vacaciones, un verdadero servicio social.
JANS: "Hándball: Juegos para el Entrenamiento".
KOS-TEPLY: "Gimnasia para la Condición Física".
KOS-VOLRÁB-TEPLY: "Gimnasia, 1200 ejercicios".
LAMMICH: "Fútbol: Juegos para el Entrenamiento".
LANGLADE: "Teoría General de la Gimnasia".
LEMOINE: "Juegos de Tenis". 24 Juegos para la Escuela. De 6 a 17 años.
LITWIN: "Administración de Competencias Deportivas: Planeamiento. Organización. Gestión. Evaluación".
LITWIN-FERNÁNDEZ: "Evaluación en Educación Física y Deportes".
MADELÉNAT: "Juegos Acuáticos". Placer, Seguridad, Eficacia en el Medio Acuático.
MAZZEO-MAZZEO: "Atletismo para todos". ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy?
MEINEL-SCHNABEL: "Teoría del Movimiento".
NAVEIRAS: "Juegos Sociales. Investigación-Acción".
O'FARRILL-SANTOS: "Gimnasia Rítmica Deportiva".
ORSATTI: "Deportes para discapacitados mentales".
PALMEIRO-POCHINI: "Gimnasia Artística. Su Enseñanza en Escuelas y Talleres".
PALMEIRO-POCHINI: "La Enseñanza de las Destrezas Gimnásticas en la Escuela".
PAREDES: "Reglas de Juego del Vóleibol. 2009-2012. Con Comentarios e Ilustraciones".
PECQUEUX: "Juegos de Básquetbol en la Escuela".
RECOPILACIÓN: "Manifiestos Internacionales sobre Educación Física y Deportes".
RODRÍGUEZ FACAL: "Entrenamiento de la Capacidad de Salto".
RODRÍGUEZ FACAL: "Entrenamiento Deportivo en la Niñez".
RUMIN: "La Escuela de Rúgby. 33 juegos para niños de 6 a 11 años".
SCHOLICH: "Entrenamiento en Circuito".
SEGAL: "Crecer. Tu Programa de Desarrollo Deportivo" (Tenis).
SEGAL: "Tenis. Concepto 6/90. Acciones e Ideas de Márketing, Organización y Liderazgo".
STUDENER-WOLF: "Fútbol: Entrenamiento con Pelotas".
VILTE-GÓMEZ: "La Enseñanza de la Natación".
VIGO: "Manual para Dirigentes de Campamentos Organizados".
ZAWOROTNY-GÓMEZ: "Hándball: 400 Preguntas y Respuestas sobre Normas y Situaciones de Juego".

JUEGOS DE TENIS

24 Juegos para la escuela
De 6 a 17 años

de

Nicolás Lemoine

EDITORIAL STADIUM
ARGENTINA

Lemoine, Nicolás
Juegos de tenis: 24 Juegos para la escuela: de 6 a 17 años / Nicolás Lemoine. - 1a. ed. ilustrada - Ciudad Autónoma de Buenos Aires. - Stadium, 2016.
100 pág.; il. - 15,5 x 22.5 cm.

Traducción de Liliana Celia Carballo
ISBN 978-950-531-287-0

1. Juegos. 2. Tenis I. Carballo, Liliana Celia, trad. II. Título
CDD 796.342

Fecha de catalogación: 31-03-2016

Título original: *"Jeux de Tenis".*

© Comité d'Etudes et d'Informations Pédagogiques de l'Education Physique et du Sport (Editions "Revue EP.S").

ISBN 978-950-531-287-0

Diseño Gráfico: Alejandro Laita y Rubens Laita

Diseño de Tapa: Alejandro Laita

Traducción y revisión técnica: Lililana Celia Carballo

Queda hecho el depósito que previene la ley 11.723

© Editorial Stadium S.R.L.
Av. Independencia 3124 • Telefax: 4931-1180 / 8450
C1225ABN - Buenos Aires • Argentina
e-mail: info@editorialstadium.com.ar
http://www.editorialstadium.com.ar

/EditorialStadium

Impreso en Argentina - Printed in Argentine

Este libro no puede reproducirse total o parcialmente por métodos gráficos, electrónicos o mecánicos algunos, incluyendo los sistemas de fotocopiado, registro magnetofónico o de alimentación de datos, sin el consentimiento expreso del Editor.

Este libro se terminó de imprimir en el mes de abril de 2016
en LA IMPRENTA YA
Av. Mitre 1761 - Florida (1002) • Buenos Aires - Argentina

PRÓLOGO A LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

El tenis es uno de los deportes que más ha crecido en los últimos años, logrando un gran número de practicantes en todo el mundo. Su progresiva aceptación hace que haya dejado de ser un deporte inaccesible para convertirse en un deporte popular.

En medio de la gran oferta deportiva existente hoy en día, es interesante destacar el aporte de esta obra "Juegos de Tenis. 24 juegos para la escuela – De 6 a 17 años" al acercamiento del tenis a una mayor cantidad de niños y adolescentes que practican el deporte, no solo en el ámbito de los clubes, sino también en el ámbito escolar.

A través de variados ejercicios y juegos didácticos, este libro facilita a los formadores la realización de las actividades propuestas en base a diferentes referencias en cada juego. De manera gráfica y organizada por niveles, las actividades se ordenan de una manera atractiva, junto con las descripciones de cada actividad.

El tenis es una de las actividades más saludables para practicar. En el niño, el aporte del tenis se potencia, al enriquecer su capacidad motora y promover el desarrollo de su pensamiento táctico-estratégico, al tener que resolver en menos de un segundo, las situaciones cambiantes que se le presentan en el desarrollo del ejercicio o del juego mismo.

Damos la bienvenida entonces, a esta publicación de Nicolás Lemoine que nos acerca valiosas propuestas didácticas a ser tenidas en cuenta en la iniciación y el desarrollo del deporte.

Lic. Guillermo Javier Ferreyra
Entrenador Técnico Deportivo en Tenis

ÍNDICE

Pág.

Introducción **9**

Definición 9
El ciclo 9
La seguridad 10
El espacio de juego 10
El material 11
La presentación de los juegos 12
La reglas del juego 12
Las condiciones de ejecución 15
El enfoque pedagógico 16
Los contenidos de enseñanza 19
Los factores de progreso 20
La implementación 21

El jugador principiante **23**

Las pelotas sobre una bandeja 25
La gran limpieza 28
Los empleados de mudanzas 31
El tenis-hóckey 34
La mariposa 36
El jardín 38
Una raqueta para todos 41
Los cuatro cuadrados 44

Pág.

El jugador intermedio **47**

El servicio escalonado 49
La rotación 52
"¡El que pierde sale!" 55
Los conos 58
EL calabozo 61
La vuelta de Francia 64
El intercambio de pases prolongado 66
Las diagonales 68

El jugador experimentado **71**

El arquero 73
El miembro de la resistencia 76
El maxi-servicio 79
Las pelotas largas 82
El bingo 85
"¡Tocado no es perdido!" 88
El tenis- vóleibol 90
Ascensos/Descensos 92

Anexos **97**

El desafío en tenis 98
Referencias bibliográficas 100

INTRODUCCIÓN

Este libro, *Juegos de tenis*, reagrupa un conjunto de situaciones pedagógicas destinadas a los alumnos de escuelas de tenis, o bien, en escuelas primarias y secundarias. Constituyen una ayuda para la animación de la clase y para la estructuración del aprendizaje. Estos juegos son útiles tanto para jugadores principiantes como experimentados. Las variantes presentadas permiten al entrenador o al profesor, adaptar las situaciones de acuerdo al nivel de los jugadores involucrados.

Hemos organizado la progresión de las actividades en tres capítulos que corresponden a los correspondientes niveles de práctica: el principiante, el intermedio y el experimentado.

Definición

El tenis es una actividad deportiva dual, en la cual un jugador se enfrenta a un adversario con la ayuda de una raqueta y de una pelota en un espacio limitado, dividido en dos por una red.

El ciclo

Clases semanales de aproximadamente una hora, desarrolladas durante un período de siete a ocho semanas como mínimo, son necesarias para dar algunas nociones de tenis a los alumnos. Por debajo de este umbral, nos parece difícil despertar transformaciones motrices.

La seguridad

El profesor o el educador deben poner como prioridad las reglas de seguridad a lo largo de todo el ciclo. El peligro puede venir de la manipulación de la raqueta como de la trayectoria de una pelota mal controlada. Cuando el campo de juego es compartido en el sentido de su longitud, definir un pasillo autorizado para los desplazamientos laterales permite evitar los golpes con las raquetas o las colisiones entre dos jugadores. La recolección de las pelotas se efectúa solamente cuando todo juego ha terminado, para evitar el paso delante de otro jugador en acción.

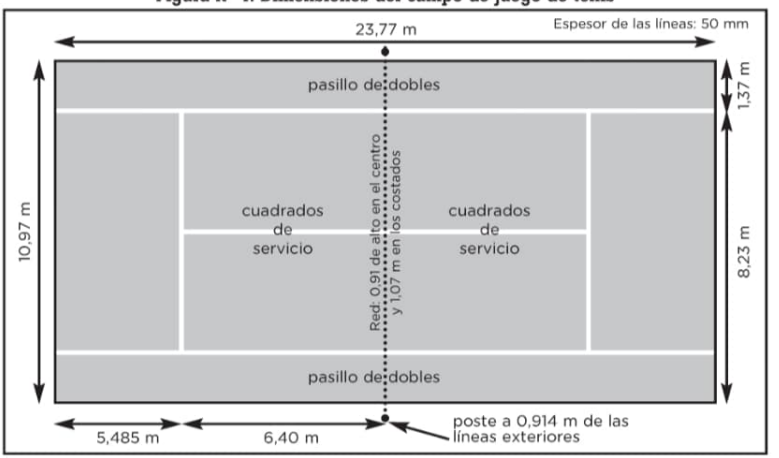
El espacio de juego

El campo de juego de tenis mide 23,77 metros de largo por 8,23 metros de ancho para los singles, y 10,97 metros de ancho con los pasillos laterales para los dobles. El espacio de juego está delimitado por líneas de color blanco que son parte del campo de juego. Éste está dividido en dos por una red, que tiene una altura de 0,91 metros en el medio y de 1,07 metros a los costados. Cada medio campo de juego está dividido de esta manera:

- dos rectángulos de igual superficie, delante de la red, llamados cuadrados de servicio;
- un rectángulo detrás de éstos que ocupan todo el ancho;
- dos pasillos en el sentido longitudinal del terreno, que van desde la red hasta fondo del campo de juego.

Dividir el terreno en tres bandas perpendiculares a la red permite colocar a tres alumnos a cada lado de la red. El espacio de juego de cada jugador es manejable y, utilizando cuatro campos de juego, se puede organizar una secuencia de calidad para una clase de 24 alumnos.

Figura Nº 1. Dimensiones del campo de juego de tenis



El material

Es esencial elegir un material adaptado a la altura de los alumnos. Una raqueta de mango corto y aro grande es perfectamente conveniente para los alumnos de 8 a 10 años. Sin embargo, es necesario constatar que no sea demasiado pesada, ya que esto podría llevar a modificar la configuración del juego. Existen muchos tipos de pelotas. Nos vamos a referir a cuatro tipos:

- la pelota de espuma de alta densidad (para los jugadores más pequeños y los principiantes);
- la pelota blanda (para los principiantes);
- la pelota intermedia (para los que tienen conocimiento);
- la pelota dura (para los experimentados y los expertos).

La adaptación de las pelotas a las diferentes situaciones facilita la lectura de la trayectoria. Se conservan las incertidumbres propias del juego y se respetan los principios funda-

mentales del tenis. En efecto, la velocidad de la pelota disminuye cuanto más blanda y liviana sea la misma. De esta manera, el tiempo de lectura de su trayectoria aumenta. La elección de las pelotas condiciona en parte las posibilidades de éxito del alumno. Recomendamos jugar sobre esta variable.

Los materiales propuestos en las situaciones a continuación implican tener a disposición los siguientes accesorios: conos, cinta de plástico o elástico (para representar una red elevada), tiza, aros, postes removibles.

La presentación de los juegos

Cada juego se presenta bajo la siguiente forma:

- el título;
- el propósito buscado;
- el material a utilizar;
- las reglas del juego;
- las consignas a dar a los alumnos;
- los criterios de éxito;
- aquello sobre lo que el profesor debe insistir;
- una o varias variantes con el objetivo de hacer evolucionar la situación;
- una ilustración.

Las reglas del juego

El servicio

El jugador que sirve debe enviar la pelota directamente al cuadrado de servicio adversario diagonalmente opuesto a él. Las líneas forman parte del cuadrado. En caso de no lograrlo, el jugador tiene derecho a un segundo intento. Comienza siempre por servir a la derecha, luego alterna los lados de su

mitad del campo de juego en cada punto. Si comete una doble falta en su servicio, pierde el punto. Se cambia el jugador que sirve en cada juego.

Si bien es una ventaja para los jugadores expertos, el servicio es una exigencia para los jugadores principiantes. Se puede utilizar perfectamente una puesta en juego con un rebote o con un servicio de tipo "cuchara", o es posible incluso tener una tolerancia respecto de la superficie del cuadrado del servicio, agregándole la del pasillo lateral. El objetivo es sobre todo privilegiar el intercambio de pases.

El conteo de los puntos...

Un partido se desarrolla en 2 sets ganados de 6 juegos cada uno. Un punto es marcado por uno de los adversarios cuando una pelota:

- toca el suelo y no es enviada de vuelta hacia la otra mitad del campo de juego;
- efectúa dos rebotes;
- sale de los límites del campo de juego.

Todo intercambio de pases finaliza con la marca de un punto por uno de los jugadores. Se progresa entonces un grado en el conteo de los puntos del juego de la siguiente manera: 15, 30, 40. Se anuncia en primer lugar el marcador del jugador que tiene el servicio. Cuando los dos jugadores tienen el mismo número de puntos se agrega la palabra "iguales" al marcador. Por ejemplo: 30 iguales (iguales es la adaptación de *all*, que significa todos en inglés).

El juego es ganado por el jugador que marca 2 puntos más después de llegar al marcador de 40. Siempre es necesaria una separación de 2 puntos entre los jugadores para

ganar el juego. En caso de igualdad en 40 (40 iguales), el árbitro anuncia "ventaja" para el que la marque. Si el mismo jugador marca el siguiente punto, concluye el juego. En el caso contrario, la marcación vuelve a 40 y se anuncia 40 "iguales". Esta manera particular de contar los puntos aporta mucho suspenso. Contribuye indirectamente al éxito del tenis.

... Con los pequeños jugadores

El conteo de puntos está dado aquí a título informativo. Está poco adaptado para los pequeños jugadores. Es por eso que nosotros proponemos amoldarlo contando de manera lineal hasta los 5 puntos (o más) para cada juego. Esta forma de contar los puntos es conveniente para los principiantes. El vencedor es el que gana 2 juegos.

Para los que tienen un poco de experiencia, aconsejamos juegos de 21 puntos (con un cambio de servicio cada 5 puntos). Finalmente, los experimentados pueden efectuar sets de 4 juegos utilizando el conteo reglamentario del tenis. Se puede simplificar el tanteador del juego suprimiendo la obligatoriedad de ganar dos puntos consecutivos después de la igualdad en 40.

El set

Es necesario como mínimo un total de 6 juegos para ganar un set. Si se llega a la marca de 6 juegos a 5 (6-5), se juega un juego suplementario para ganar el set. Pero en caso de igualdad en 6 juegos iguales (6-6), un último juego (*tie-break*, en inglés), permite desempatar a los jugadores. El marcador final del set es entonces de 7 juegos a 6 ó de 6 juegos a 7 (7-6 ó 6-7).

El tie-break

El jugador que tiene el servicio al comienzo del tie-break es el que no sirvió en el juego precedente. Sirve una sola vez, luego cada uno sirve dos veces, cambiando para cada pelota el lado del servicio. El primer jugador que marca 7 puntos con 2 puntos de diferencia ha ganado el set.

Las condiciones de ejecución

Es necesario primero determinar la toma de la raqueta para acceder al dominio del movimiento. Cualquiera que sea el tipo de agarre adoptado (continental, martillo, abierto, cerrado), es esencial insistir en una sujeción correcta, pues es determinante para el juego. Existen pocas informaciones propioceptivas[1] y situaciones sobre este elemento importante. Sin embargo la toma condiciona un buen dominio de la actividad.

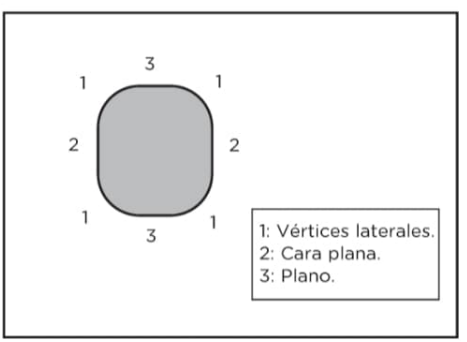


Fig. Nº 2. Sección del mango de la raqueta.

[1] Nota del editor: El término propioceptivo se refiere a la percepción inconsciente del movimiento y orientación espacial que revela al organismo cómo los músculos están posicionados.

El agarre llamado continental está particularmente adaptado para los principiantes. El alumno agarra la raqueta de manera que su mano (derecha o izquierda según sea diestro o zurdo) coincida con el extremo del mango. Su mano libre sostiene el marco en el medio del mango (bajo la Y). La ubicación de la eminencia hipotenar (es decir, la pequeña hinchazón muscular del borde exterior de la palma de la mano) sobre el mango varía según el agarre que se ha elegido. De esta ubicación depende la mayor o menor apertura de la raqueta, es decir que se modifica cada vez la orientación del encordado.

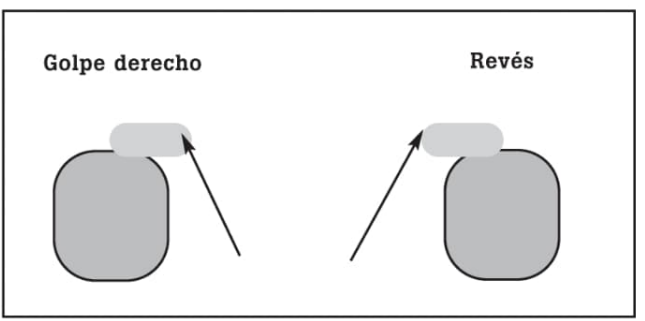


Figura N° 3.
Eminencia hipotenar de la mano derecha (agarre neutro).

De revés, es necesario privilegiar el agarre con las dos manos para los pequeños principiantes. En efecto, el dominio de la raqueta se facilita entonces y las sensaciones son mejores.

El enfoque pedagógico

Es importante destacar la finalidad del tenis como la actividad deportiva: defender el propio campo de juego y tocar el

suelo del medio campo de juego adversario con la pelota sin que el adversario pueda devolverla. Un mínimo de intercambio de pases es necesario para desarrollar la motricidad del jugador de tenis. El dominio del movimiento implica descubrir rápidamente la devolución de la pelota y la trayectoria recta o convexa. La prolongación del intercambio de pases será entonces el primer objetivo buscado por el profesor.

En ciertos juegos, hemos elegido autorizar el control de la trayectoria de la pelota. De hecho, otro objetivo del profesor es la de poner al alumno en una situación en la que las dificultades puedan ser superadas. Vygotski hablaba de "*una zona próxima de desarrollo*" (*Pensamiento y leguaje*, La Disputa, 3º ed., 1997). Concretamente, se trata de proponer al alumno una situación-problema que le sea accesible con exactitud. La acción implementada es entonces susceptible de hacerlo progresar.

Inicialmente, pensamos que el control vertical de la pelota va en ese sentido, ya sea con un rebote hacia el suelo o

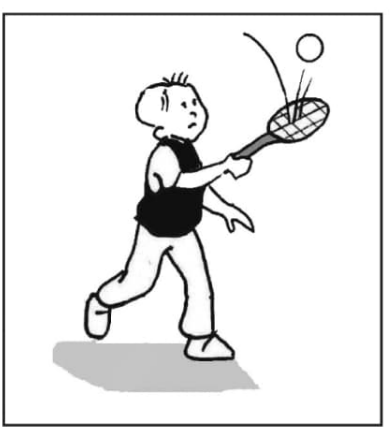


Figura Nº 4.
El control con rebote hacia arriba.

hacia arriba. Estos controles se efectúan con un requisito de golpe por el costado. No modifican en nada la lógica interna de la actividad. Dan tiempo al principiante para golpear la pelota y permiten la reorganización de su ubicación. Estos controles deben ser abandonados lo más tempranamente posible, a partir de que el dominio de la devolución está asegurado, para no traicionar el espíritu del juego. Habrán contribuido a implementar una mínima continuidad del intercambio de pases, guardando los elementos constitutivos del tenis que son: el desplazamiento, la distancia del golpe, la orientación del encordado, la alineación motriz para golpear la pelota.

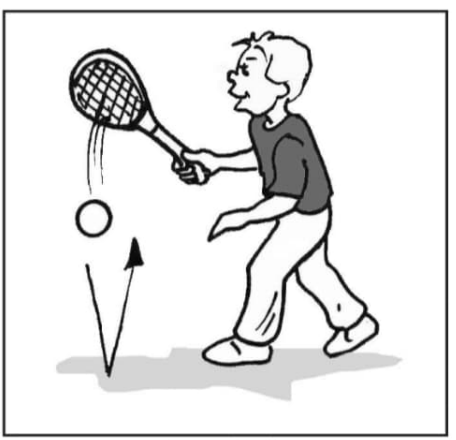


Figura Nº 5.
El control con rebote hacia el suelo.

El empleo de pelotas de espuma, blandas o lentas, para mejorar el juego y la ubicación del principiante, es un segundo procedimiento pedagógico. Estas pelotas pueden ser empleadas en todas las situaciones presentadas para el principiante. El intercambio de pases se encontrará facilitado, ya que la velocidad de la pelota será reducida. La trayectoria seguirá sensiblemente idéntica a la de una pelota normal.

Estos dos procedimientos van a permitir al niño poner de plano un pie en la actividad y ubicarlo rápidamente en una situación de éxito. Éste es un elemento clave de la motivación. Es el motor de la motivación del niño y de sus progresos.

Una vez que la primera etapa de la prolongación del intercambio de pases sea alcanzada, se trata de llevar al jugador a provocar el quiebre del saque con la ayuda de actitudes más precisas, trayectorias más orientadas y una estrategia apropiada. El quiebre del saque es entonces el segundo objetivo del profesor. Recomendamos, en este objetivo, alternar las situaciones cerradas (ejercicios repetitivos para estabilizar un movimiento) y las situaciones abiertas (buscar la mejor respuesta motriz a un problema propuesto).

Por último, es necesario favorecer las interacciones, hacer colaborar a los alumnos entre sí y tomar nota de los criterios que son factores de progreso.

Los contenidos de la enseñanza

Las situaciones pedagógicas propuestas a los alumnos durante el transcurso del curso de tenis no son en ningún caso suficientes en sí mismas. En cada clase, es necesario determinar contenidos y conocimientos sobre la técnica y la táctica: desarrollar la técnica de golpe, desplazarse, ubicarse en función de la trayectoria, ubicarse a una buena distancia, prepararse, mirar constantemente la pelota, situar al adversario, dominar la situación de la devolución...

No hay transformaciones motrices sin acción. De esta manera, el volumen de juego de los jugadores es un elemento esencial de progreso. Es posible, en el transcurso de una clase de una hora, implementar varias actividades en el campo de juego, en los cuales los alumnos roten cada 8 minutos.

El pequeño jugador debe poder dominar sus progresos. Se aconseja darle criterios cualitativos y cuantitativos de éxito para que tenga una retroalimentación personalizada sobre su práctica.

Será fácil para los profesores o educadores determinar una clasificación jerárquica, gracias a la última situación propuesta en este libro (ver la pág. 92, "Ascensos/Descensos"). La clasificación es una motivación importante para los alumnos, que se sienten felices de medirse con los otros. Es también para el profesor la oportunidad de dar precisiones, a cada pausa, sobre las principales reglas de acción del tenis.

Las competencias internas en la clase, ya sea en la escuela o en el club, pueden también ser organizadas por medio de desafíos que pueden prolongar el tiempo de clase o ser organizados fuera de ésta (ver pág. 60).

Los factores de progreso

De lo simple a lo complejo:

- imponer, luego prohibir los controles de la pelota;
- analizar el movimiento del golpe;
- utilizar pelotas de espuma, luego pelotas normales;
- desarrollar la distancia de proyección y aumentar la superficie de juego;
- analizar el movimiento del jugador que devuelve, es decir el envío de la devolución;
- destacar la precisión de la zona alcanzada;
- poner a los alumnos en situación de confrontación directa o indirecta de tipo competitiva;
- modificar las limitaciones de tiempo y espacio.

La implementación

Como en toda actividad deportiva, una entrada en calor específica es indispensable (pequeños saltos, desplazamientos laterales, estiramientos, maniobras diversas...). La red, obstáculo inamovible, es una exigencia permanente a destacar. Confiar a los alumnos tareas de observación y de arbitraje resulta útil en el dominio del juego y de las reglas. Además de su aporte pedagógico, estas tareas contribuyen a la organización y a la implementación de la clase. La optimización del tiempo en el transcurso de la clase es igualmente importante. Se traduce por:

- una devolución de pelotas organizada;
- la recolección de las pelotas por parte de los alumnos en espera:
- tiempos muertos limitados;
- un campo de juego continuamente ocupado.

De vez en cuando, demostraciones por parte del profesor o de los alumnos pueden ser útiles.

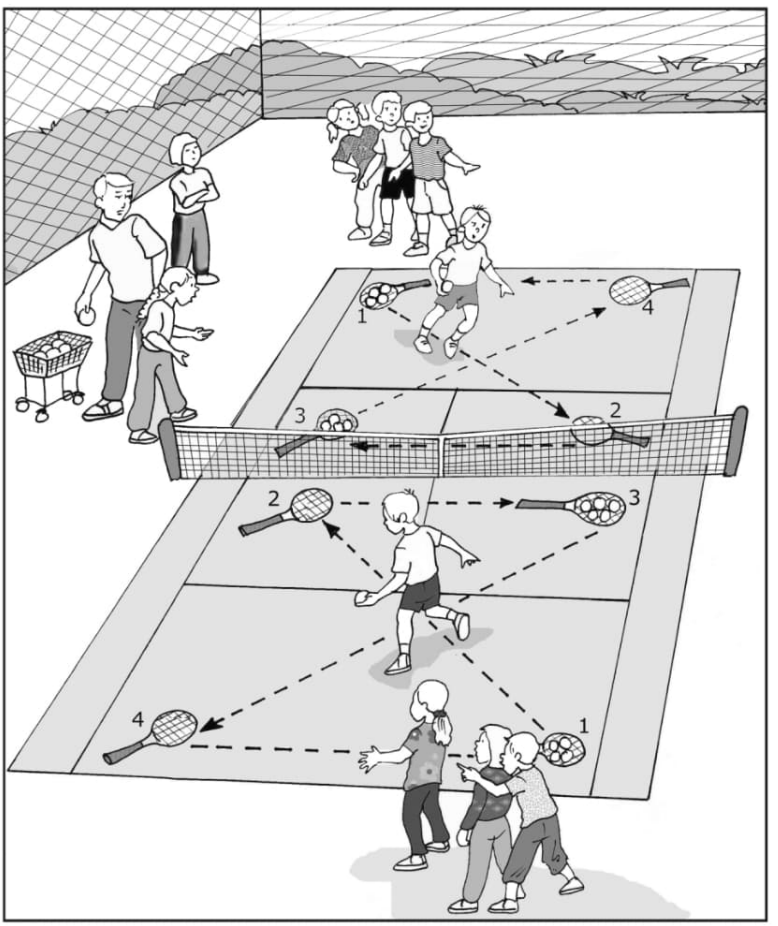
PRIMERA PARTE

El jugador principiante

El jugador principiante busca golpear la pelota con el único objetivo de devolverla. Encuentra una satisfacción en el juego cuando su pelota cae en el medio campo de juego adversario. En su relación con los otros es percibido más como un compañero, pocas veces como un adversario.

El principiante se desplaza poco. No reacciona inmediatamente cuando el adversario golpea la pelota. Su lectura de la trayectoria de la pelota es inapropiada: corre hacia el lugar mismo del rebote y de esta manera se encuentra desbordado, porque está mal ubicado para devolver la pelota (demasiado cerca o demasiado lejos, de frente). Sus hombros están siempre de frente a la red y tiene poca amplitud en sus movimientos. Se desplaza poco y se queda ahí donde ha golpeado la pelota. La devuelve a veces después de dos rebotes. Por último, sus propias trayectorias son aleatorias.

JUEGO Nº 1: Las pelotas sobre una bandeja



Objetivos

- Reproducir los pasos laterales y los desplazamientos hacia adelante/atrás característicos del tenis.
- Desplazarse en el espacio del campo de juego.

Material

Un equipo de tres alumnos (o más) en fila india a cada lado de la red, es decir seis alumnos como mínimo por campo de juego. Cuatro raquetas por equipo, colocadas en las cuatro esquinas de cada mitad del campo de juego. Una docena de pelotas por equipo, repartidas en dos de las cuatro raquetas (raquetas 1 y 3).

Reglas del juego

El primero de la fila toma una pelota de la raqueta 1 y la deposita en la raqueta 2. Hace lo mismo de la raqueta 3 a la 4, luego vuelve a colocarse al final de la fila india. Para salir, el segundo debe esperar que el primero haya terminado su vuelta.

El alumno puede tomar solamente una pelota a la vez, partiendo de la línea de fondo. El primer equipo que no tiene más pelotas en las raquetas 2 y 4 ha ganado.

Consignas

Desplazarse con los hombros de frente a la red.

Ir lo más rápidamente posible.

Criterio de éxito

Desplazar y depositar todas las pelotas al menos una vez antes que el otro equipo.

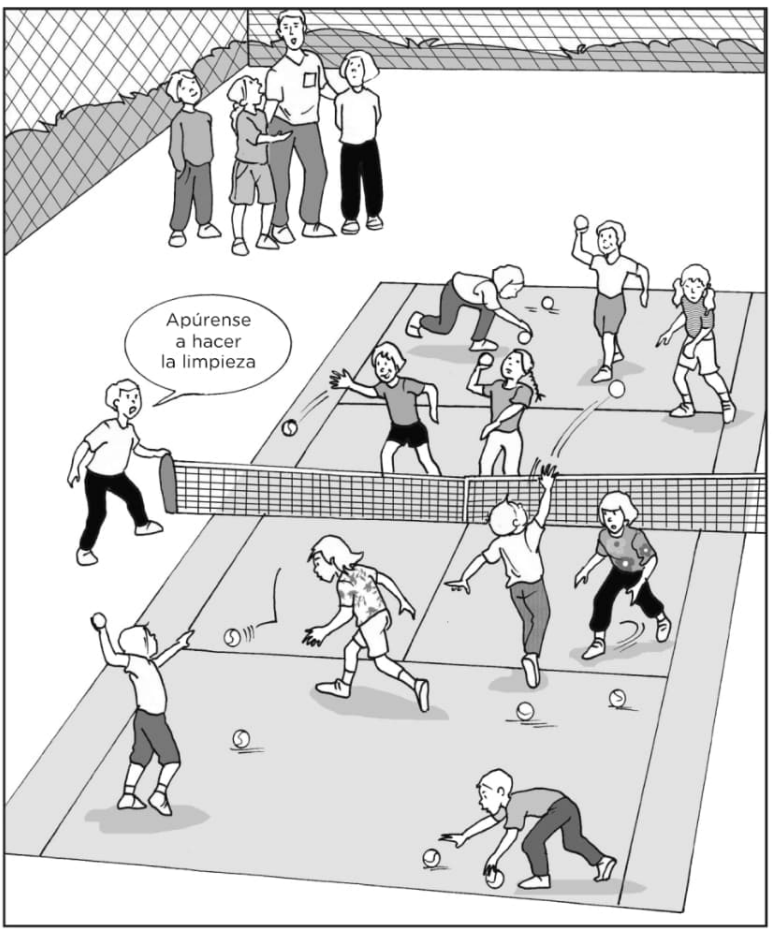
Insistir en...

...la necesidad de no arrojar las pelotas sobre el encordado, sino colocarlas (para que no se salgan).

Variantes

- Reorganizar los equipos en función de los resultados alcanzados.
- Cruzar el recorrido.
- Transportar las pelotas sobre las raquetas como un mozo lleva el café sobre una bandeja.
- Aumentar o disminuir el número de pelotas.
- Agrandar el recorrido al conjunto del campo de juego.

JUEGO Nº 2: La gran limpieza



Objetivos

- Familiarizarse con la pelota y el campo de juego.
- Ocupar todo el espacio.
- Entrar en calor.

Material

Repartir media docena de pelotas sobre cada mitad del campo de juego. Un equipo a cada lado de la red (seis alumnos o más).

Reglas del juego

El encuentro se juega a tres tiempos de 2 minutos cada uno.

Consignas

A la señal, cada equipo "hace la limpieza" de su campo de juego lanzando con la mano las pelotas hacia el campo de juego adversario. Al final de cada tiempo, los equipos cuentan el número de pelotas que se encuentran en su mitad del campo de juego. El que tiene menos pelotas ha ganado.

Criterio de éxito

Ganar al menos un tiempo.

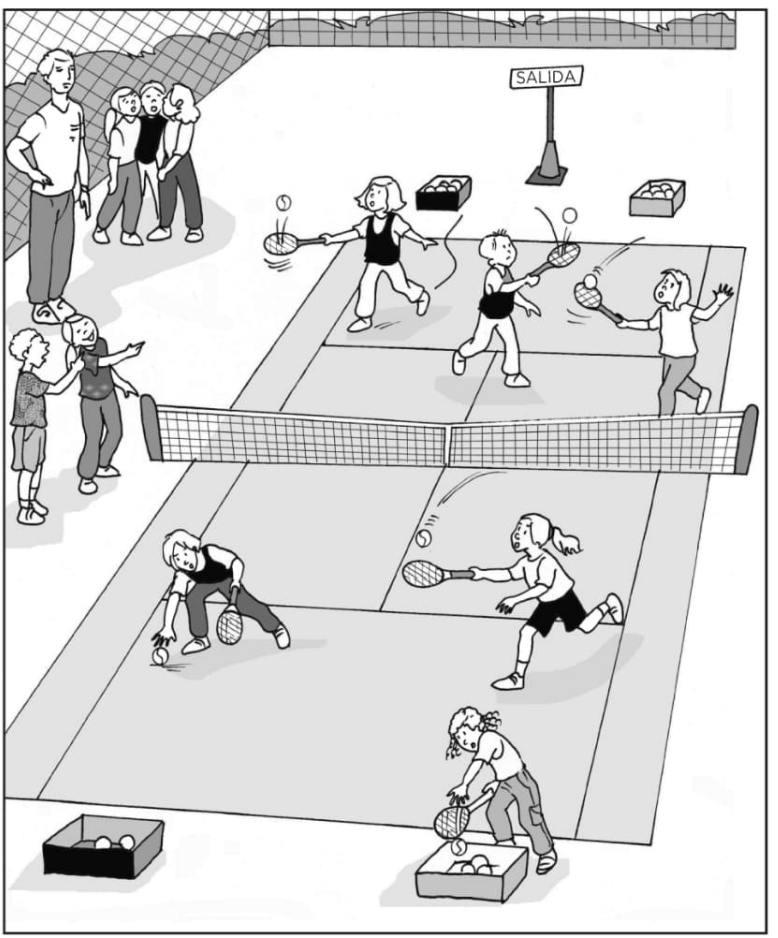
Insistir en...

... la necesidad de lanzar las pelotas lo más lejos posible hacia el campo de juego adversario.

Variantes

- Esperar que la pelota toque el suelo una vez para devolverla.
- Ir a ubicarse detrás de la línea del cuadrado de servicio para devolver las pelotas.
- Posicionarse detrás de la línea de fondo para devolver las pelotas.
- Lanzar la pelota con la mano por encima del hombro.
- Enviar las pelotas (siempre pelotas blandas) con la ayuda de las raquetas hacia el campo de juego adversario.
- Si los alumnos son numerosos, obligarlos a hacer el servicio desde un aro en el medio del campo de juego.

JUEGO Nº 3: Los empleados de mudanzas



Objetivos

- Manipular y controlar las pelotas.
- Ocupar todo el espacio del campo de juego.
- Librarse de la pelota.

Material

Dos equipos de jugadores, una raqueta por niño. Cuatro barriles o cajas: dos llenas con una docena de pelotas, de un lado de la red, y dos vacías, del otro lado de la red.

Reglas del juego

"Mudar" el contenido de un barril al otro. El primer equipo en mover todas las pelotas hacia el recipiente del otro lado de la red es el ganador.

Consignas

Tomar una pelota del recipiente y mantenerla viva haciéndola rebotar sobre el encordado. Caminando, ir a depositarla en el recipiente al otro lado de la red. El jugador debe rodear la red, y tiene el derecho de desplazar solamente una pelota por vez.

Criterio de éxito

Lograr al menos dos transportes de pelota en la raqueta.

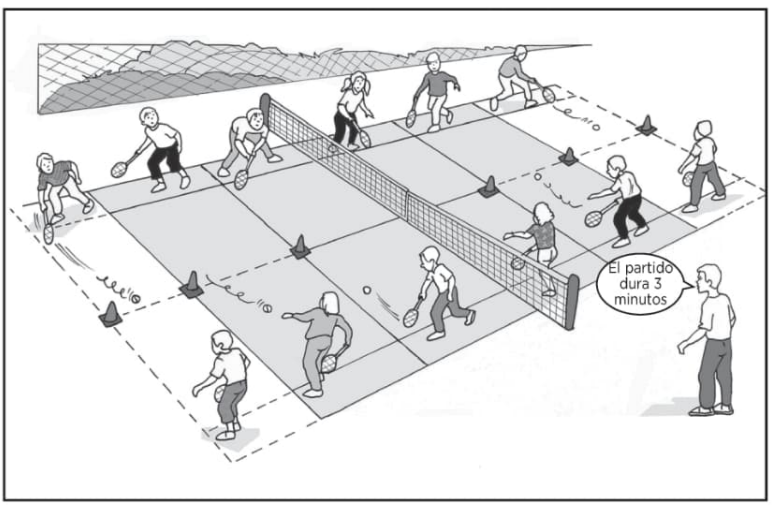
Insistir en...

...la necesidad de no lanzar las pelotas demasiado alto sobre el encordado.

Variantes

- Dejar la pelota inmóvil apoyada sobre el encordado.
- Desplazarse haciendo rebotar la pelota en el suelo.
- Modificar la distancia entre los barriles.
- Hacer una pila con las pelotas en el suelo. Obligar a los jugadores a agarrar las pelotas con la ayuda del pie y de la raqueta.
- Hacer lo mismo, pero únicamente con la raqueta.
- Reorganizar los equipos según los puntajes alcanzados.
- Hacer rebotar la pelota alternativamente de cada lado del encordado.

JUEGO Nº 4: El tenis-hóckey



Objetivos

- Ubicarse lateralmente con respecto a la trayectoria de la pelota.
- Buscar una orientación.
- Descubrir la confrontación.

Material

Sobre cada mitad del campo de juego, con la ayuda de conos, delimitar tres áreas de juego paralelas a la red. Juego de 1 contra 1. Una raqueta por jugador. Un barril de pelotas.

Reglas del juego

Cada encuentro dura 3 minutos, 1 punto por intercambio de pases. Iniciar el juego desde la línea de fondo. Hacer rodar la pelota hasta el campo de juego adversario empujándola con la raqueta una sola vez y sin hacerla salir del campo de juego. El ganador del punto recomienza el juego.

Consignas

Golpear la pelota en el suelo para hacerla rodar hacia el adversario.

Está prohibido levantarla.

Criterio de éxito

Anotar un máximo de puntos.

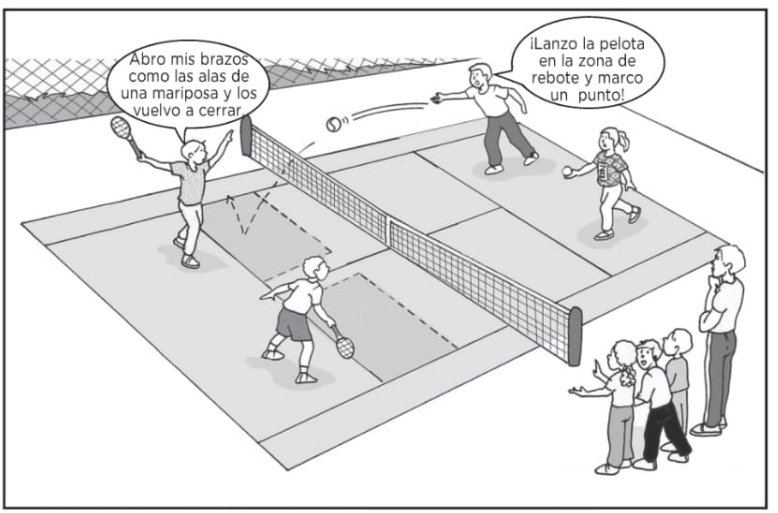
Insistir en...

...la necesidad de desplazarse y de ubicarse en función de la trayectoria de la pelota.

Variantes

- Reorganizar los binomios según los puntajes alcanzados.
- Jugar 2 contra 2, dividiendo cada mitad de campo de juego en dos zonas.

JUEGO Nº 5: La mariposa



Objetivos

- Desarrollar el plan: golpear con golpe de derecha.
- Desarrollar la propia técnica de golpe derecho.

Material

Cuatro jugadores por campo de juego, cada uno delante de un cuadrado de servicio. Los lanzadores están de un lado de la red y los que devuelven, las "mariposas", del otro. Una raqueta por mariposa. Trazar una zona de rebote en el suelo delante de cada mariposa.

Reglas del juego

El lanzador marca 1 punto cuando lanza la pelota y la hace rebotar en el cuadrado delante de la mariposa. La mariposa marca 1 punto cuando levanta los dos brazos simultáneamente (separa las alas) antes de golpear la pelota, y un segundo punto cuando devuelve la pelota.

Consignas

El lanzador envía las pelotas con la mano, de abajo hacia arriba. La mariposa debe separar sus alas justo antes del rebote de la pelota para tomar impulso y cerrarlas para golpear.

Criterio de éxito

Lograr devolver la pelota al menos una de dos veces del otro lado de la red.

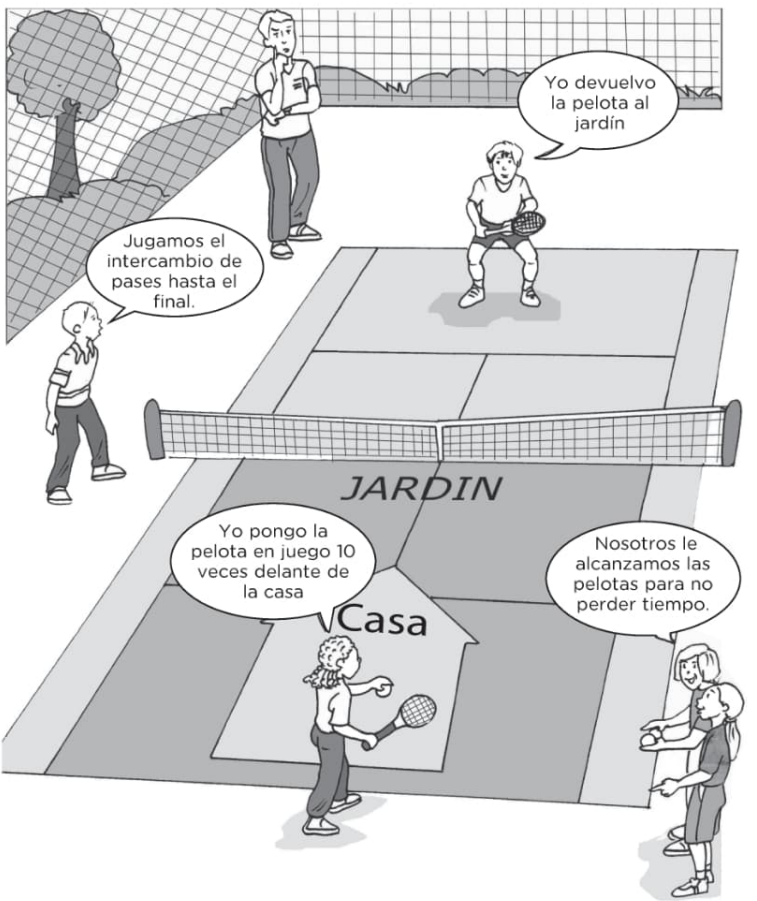
Insistir en...

... la apertura de los dos brazos de manera simultánea.

Variantes

- No se traza la zona de rebote en el suelo.
- El que devuelve hace un control de la pelota antes de devolver.

JUEGO Nº 6: El jardín


Yo devuelvo la pelota al jardín
Jugamos el intercambio de pases hasta el final.
JARDIN
Yo pongo la pelota en juego 10 veces delante de la casa
Casa
Nosotros le alcanzamos las pelotas para no perder tiempo.

Objetivos

- Mejorar la percepción del campo de juego adversario.
- Evitar una zona de vulnerabilidad.

Material

Dos jugadores por campo de juego, un lanzador, uno que devuelve, dos raquetas, diez pelotas. Dibujar una "casa"[2] sobre el medio campo de juego del lanzador (ver imagen). El resto del medio campo de juego, sin contar los pasillos, representa el jardín. El lanzador se ubica detrás de la línea de fondo para comenzar.

Reglas del juego

Solamente se cuentan los puntos del jugador que devuelve. Éste marca 1 punto si toca el jardín al menos una vez en el transcurso del intercambio de pases.

Consignas

El lanzador envía la pelota a su compañero. Éste la devuelve teniendo por objetivo el jardín. El intercambio de pases continúa incluso si el jugador que devuelve ya ha tocado una vez el jardín.

Criterio de éxito

Lograr marcar al menos 5 puntos sobre diez puestas en juego.

Insistir en...

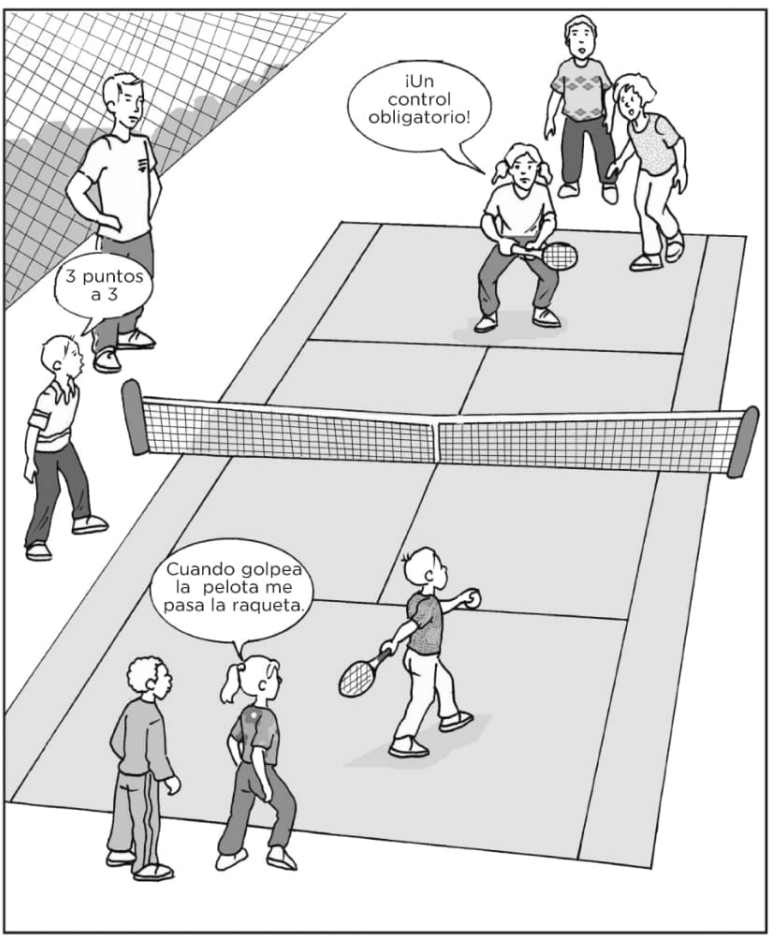
...el hecho de no desviar la atención respecto de la pelota.

[2] Este juego se inspira en el de la "casa", zona delimitada por Harry Hopman (1906-1985), quien fue entrenador del equipo nacional de tenis australiano.

Variantes

- Se agranda la superficie de la casa.
- El jugador que devuelve efectúa un control de pelota con su raqueta antes de apuntar.
- Se puede dibujar una casa en cada mitad del campo de juego.

JUEGO Nº 7: Una raqueta para todos



Objetivo

- Favorecer la relación dentro del equipo.

Material

Dos equipos de dos o tres jugadores cada uno y un árbitro por campo de juego. Una sola raqueta por equipo. Establecer un orden de salida para cada jugador.

Reglas del juego

Dos jugadores de cada equipo se enfrentan en el campo de juego. El que comienza le pasa enseguida la raqueta al siguiente compañero, cada jugador tiene derecho a tocar la pelota una sola vez. El equipo que gana el intercambio de pases hace el siguiente saque. El partido se detiene cuando un equipo llega a los 10 puntos. Si un jugador envía la pelota afuera o la toca dos veces seguidas, el equipo adversario marca 1 punto.

Consignas

Ceder la raqueta y su lugar en el campo de juego inmediatamente después de haber jugado la pelota hacia el campo de juego adversario. Efectuar un control (aéreo o hacia el suelo) antes de cada devolución. El árbitro cuenta los puntos, verifica el orden de pasaje de los jugadores y se asegura de que cada jugador toque la pelota solamente una vez.

Criterio de éxito

No dejar caer la raqueta.

Lograr devolver la pelota en el campo de juego una de cada dos veces.

Insistir en...

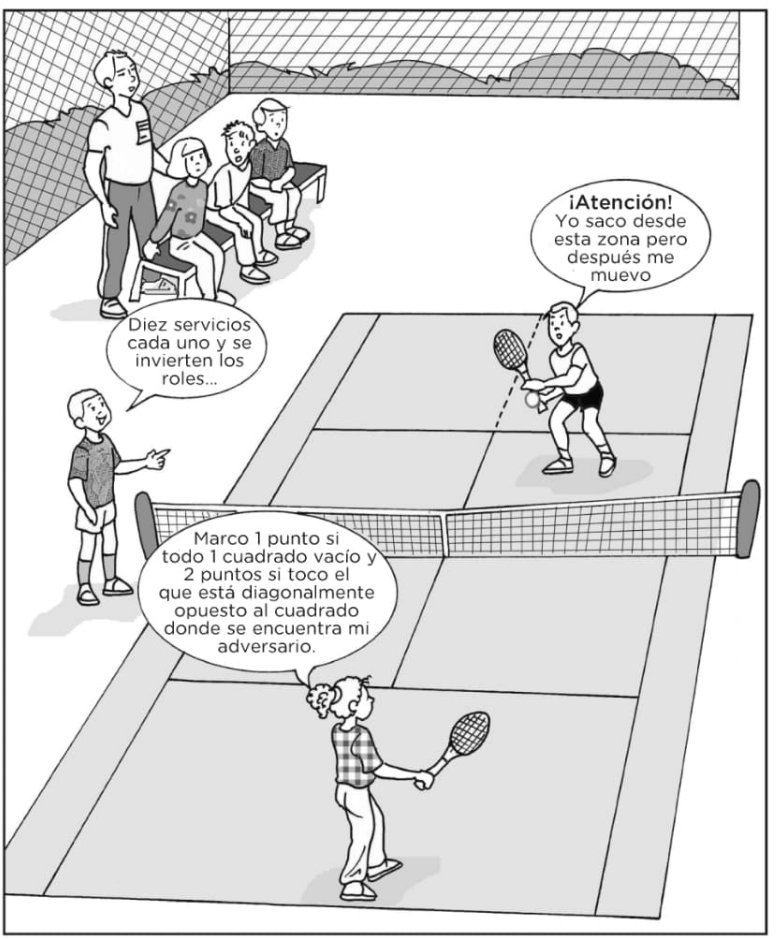
... la rapidez del pasaje de la raqueta.

... la necesidad de anticipar.

Variantes

- Jugar agregando un hilo por encima de la red.
- No imponer el control.
- Prolongar el intercambio en lugar de buscar la ruptura de la pelota en juego.

JUEGO Nº 8: Los cuatro cuadrados


¡Atención! Yo saco desde esta zona pero después me muevo
Diez servicios cada uno y se invierten los roles...
Marco 1 punto si todo 1 cuadrado vacío y 2 puntos si toco el que está diagonalmente opuesto al cuadrado donde se encuentra mi adversario.

Objetivo

- Apropiarse de toda la superficie del campo de juego adversario.
- Situar el posicionamiento del adversario.

Material

Dos jugadores se enfrentan sobre un campo de juego. Cada mitad del campo de juego se divide en cuatro zonas de igual superficie, prolongando con tiza la línea media de los cuadrados de servicio. Un árbitro cuenta los saques y el número de puntos marcados. Un jugador a un lado del campo de juego dividido en cuadrados, saca desde un cuadrado de su elección, luego de lo cual tiene derecho a desplazarse a su voluntad de un cuadrado al otro. Después de diez servicios, se invierten los roles.

Reglas del juego

Tocar un cuadrado en el cual no está el adversario vale 1 punto. Tocar el cuadrado diagonalmente opuesto a su adversario vale 2 puntos. El control de la pelota es obligatorio.

Consignas

Prestar atención a la posición del jugador para enviar la pelota al cuadrado libre.

Criterio de éxito

Tocar al menos dos cuadrados.

Insistir en...

... la obligación de desviar la atención de la pelota para observar el posicionamiento del adversario.

Variantes

- Jugar sin efectuar control.
- Dibujar seis zonas.

SEGUNDA PARTE

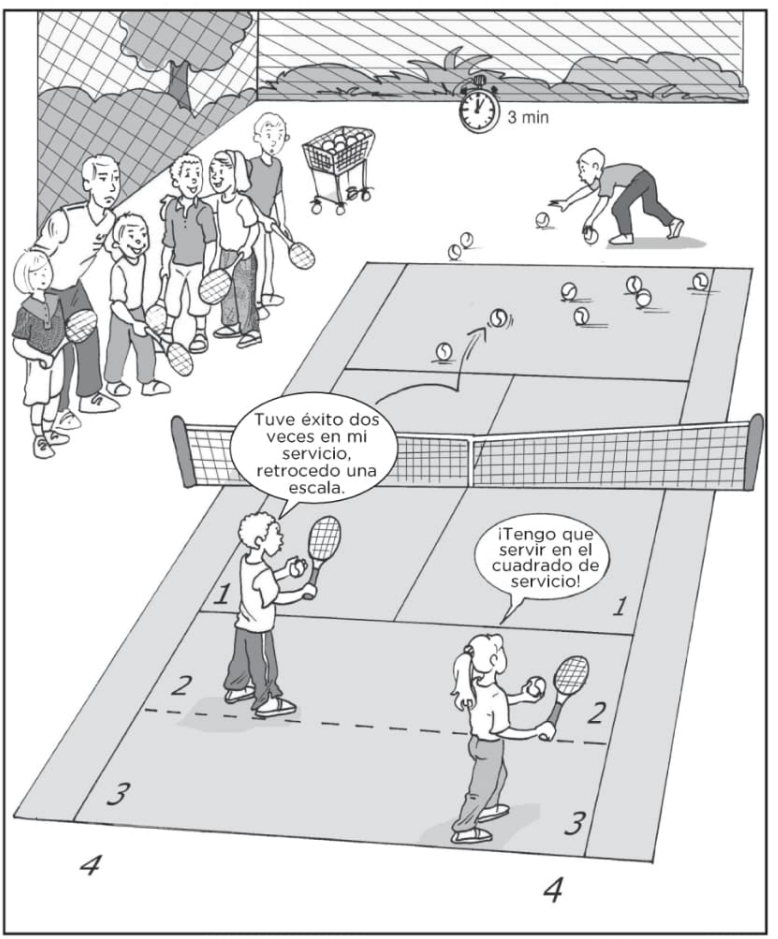
El jugador intermedio

El jugador intermedio típicamente está absorto por la devolución de la pelota desde el otro lado de la red, sin percibir verdaderamente la posición de su adversario. Mantiene el intercambio de pases privilegiando un tipo de golpe, como el golpe de derecha. Juega frecuentemente en el mismo lugar. Se queda allí donde ha tocado la pelota en lugar de despla-

zarse. No mira la pelota lo suficiente. Para marcar un tanto, depende del error del adversario, el cual es considerado como un compañero al que se lo hace desplazar poco.

El que tiene conocimiento puede utilizar diferentes tipos de pelotas. El educador debe jugar sobre esta variante según el nivel adquirido por los alumnos.

JUEGO Nº 9: El servicio escalonado



Objetivo

- Mejorar la eficacia del saque.
- Regular el golpe.

Material

Disponer de medio campo de juego trazando cuatro bandas paralelas a la red, numeradas de 1 a 4 desde la red hacia el fondo del campo de juego (la cuarta banda está detrás de la línea de fondo). Dos alumnos cada mitad campo de juego escalonado, ocho pelotas por jugador.

Reglas del juego

Los dos jugadores hacen saques y luego van a buscar las pelotas mientras que el dúo siguiente toma el relevo. Cada jugador que sirve en la zona 1, justo delante de la línea del cuadrado de servicio. Cuando logra colocar la pelota una vez en el cuadrado de servicio situado del otro lado de la red y enfrente de él, retrocede una zona.

Consignas

Servir primero desde la zona 1, luego retroceder progresivamente teniendo siempre como objetivo el cuadrado de servicio delante suyo del otro lado de la red. Efectuar un ida y vuelta (de 1 a 4 y de 4 a 1).

Criterio de éxito

Alcanzar al menos una vez la cuarta zona.

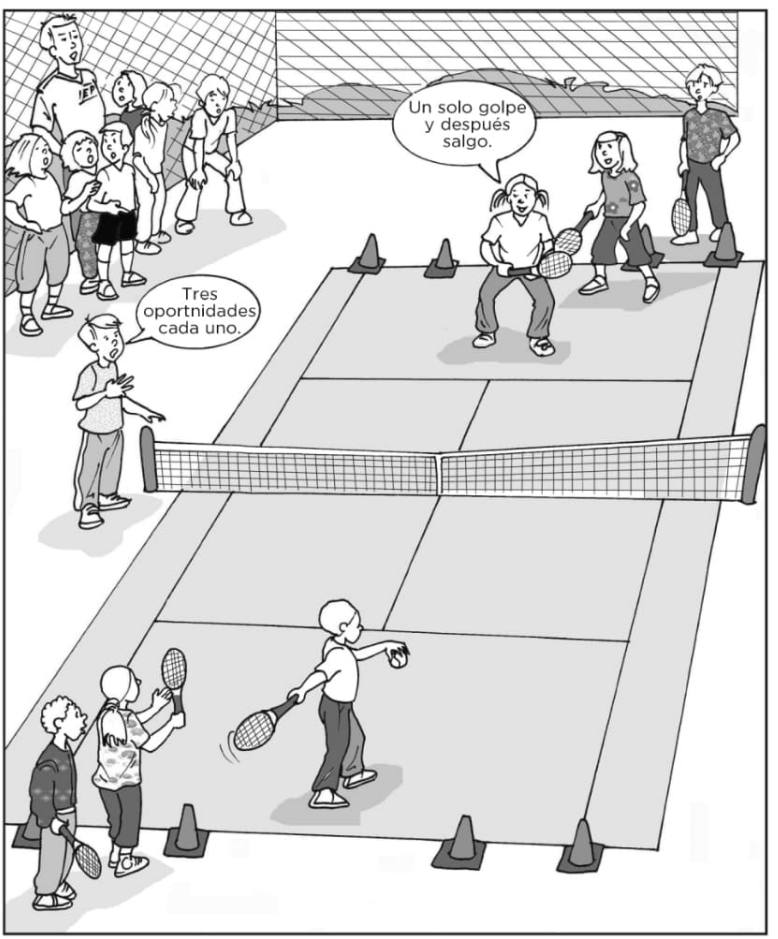
Insistir en...

...la necesidad de efectuar un movimiento de atrás hacia adelante con la raqueta y posicionarse de perfil para golpear.

Variantes

- Hacer entrar a un compañero que juega el intercambio de pases después de cada servicio.
- Tener éxito dos veces seguidas en el servicio para tener el derecho de cambiar de zona.
- Comenzar con un rebote de control para facilitar la puesta en juego.
- Cruzar el servicio: enviar la pelota al cuadrado de servicio diagonalmente opuesto.
- Numerar la otra parte del campo de juego y "pasar" por todas las zonas, tanto para el servicio como para la recepción.
- Contar los puntos en función de las zonas alcanzadas.

JUEGO Nº 10: La rotación



Objetivos

- Jugar desplazándose.
- Soltar la pelota.
- Ocupar todo el campo de juego.

Material

Dos equipos de tres a seis alumnos por campo de juego. Dos "puertas" conformadas por medio de conos, detrás de la línea de fondo en cada mitad del campo de juego. Una raqueta por jugador, pelotas.

Reglas del juego

La actividad se desarrolla bajo la forma de un partido a 15 puntos en el que se enfrentan dos equipos. Cada alumno golpea la pelota una vez, y después cede inmediatamente el lugar al siguiente. Éste debe entrar en el terreno por una de sus puertas en la línea de fondo. Un punto por intercambio. El perdedor vuelve a poner la pelota en juego.

Consignas

Golpear la pelota solamente una vez, pero primero efectuar un control.

Criterio de éxito

Marcar al menos 2 puntos para su equipo.

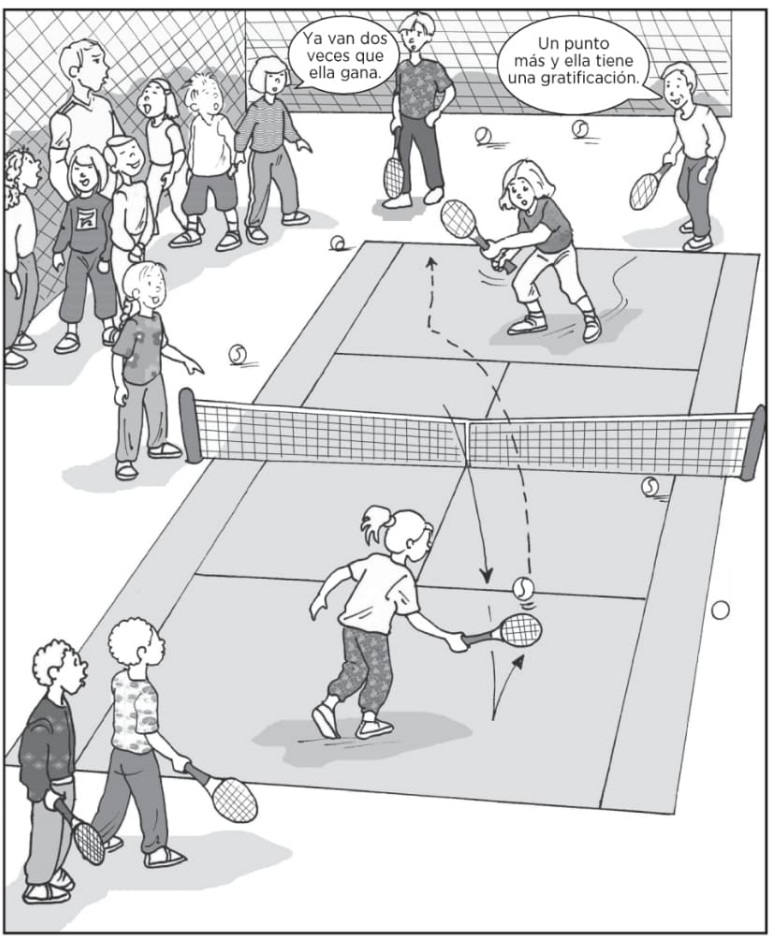
Insistir en...

... la necesidad de desviar su atención de la pelota para mirar donde se ubica el adversario.

Variantes

- Imponer un lugar de salida (otra puerta).
- Aumentar el número de controles.
- Suprimir el control.

JUEGO Nº 11: ¡El que pierde sale!



Objetivos

- Lograr una serie de golpes consecutivos.
- Esmerarse en los intercambios de pases.

Material

Dos equipos de tres alumnos o más por campo de juego se enfrentan en single. Los siguientes esperan detrás de la línea de fondo.

Reglas del juego

El encuentro dura 10 minutos. A la señal dada por el profesor, un alumno por cada mitad de campo de juego hace intercambios de pases hasta el quiebre. El ganador se queda en el campo de juego. El perdedor cede su lugar al siguiente compañero quien efectúa el saque. Al cabo de tres saques ganados consecutivamente el jugador obtiene una gratificación. Deja entonces el lugar al siguiente jugador y vuelve al final de la fila. Al terminar el tiempo, se cuenta el número de gratificaciones individuales.

Consignas

Jugar cada uno a su turno.

Criterio de éxito

Obtener una gratificación al menos una vez.

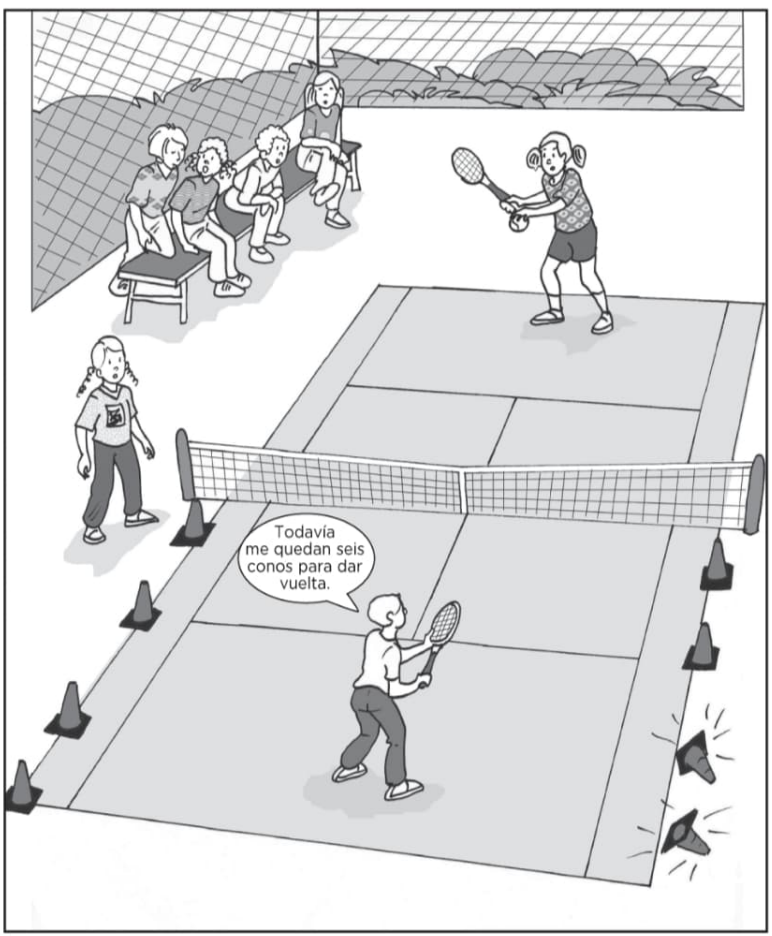
Insistir en...

...la necesidad de conseguir al menos tres intercambios consecutivos.

Variantes

- Contabilizar las gratificaciones por equipo.
- Variar el número de golpes ganadores necesarios para obtener la gratificación según el nivel de experiencia de los alumnos.
- Detener el juego cuando un jugador llega a seis gratificaciones.
- Recomenzar el juego inmediatamente después de terminar el intercambio de pases, sin que el adversario tenga tiempo de volver a concentrarse.

JUEGO Nº 12: Los conos



Objetivos

- Observar al adversario y jugar según sus desplazamientos.
- Definir una estrategia de juego.

Material

Tres alumnos por campo de juego, dos jugadores (uno que sirve, uno que devuelve) y un árbitro. Colocar conos (cuatro de cada lado) sobre las líneas exteriores de los pasillos del doble en el medio campo de juego del que devuelve.

Reglas del juego

El que sirve efectúa diez saques. El que devuelve debe dar vuelta con la mano los ocho conos de su mitad del campo de juego. Solamente tiene el derecho de hacerlo cuando termina de devolver la pelota. Contabiliza sus puntos. Cada vez que pierde en el intercambio, debe levantar un cono. El partido se juega a dos tiempos ganados. El árbitro indica el ganador.

Consignas

El que devuelve debe hacer caer los ocho conos de su mitad del campo de juego. El que sirve debe efectuar sus saques de manera de alejar a su adversario de los conos a voltear.

Criterio de éxito

Dar vuelta al menos cuatro conos.

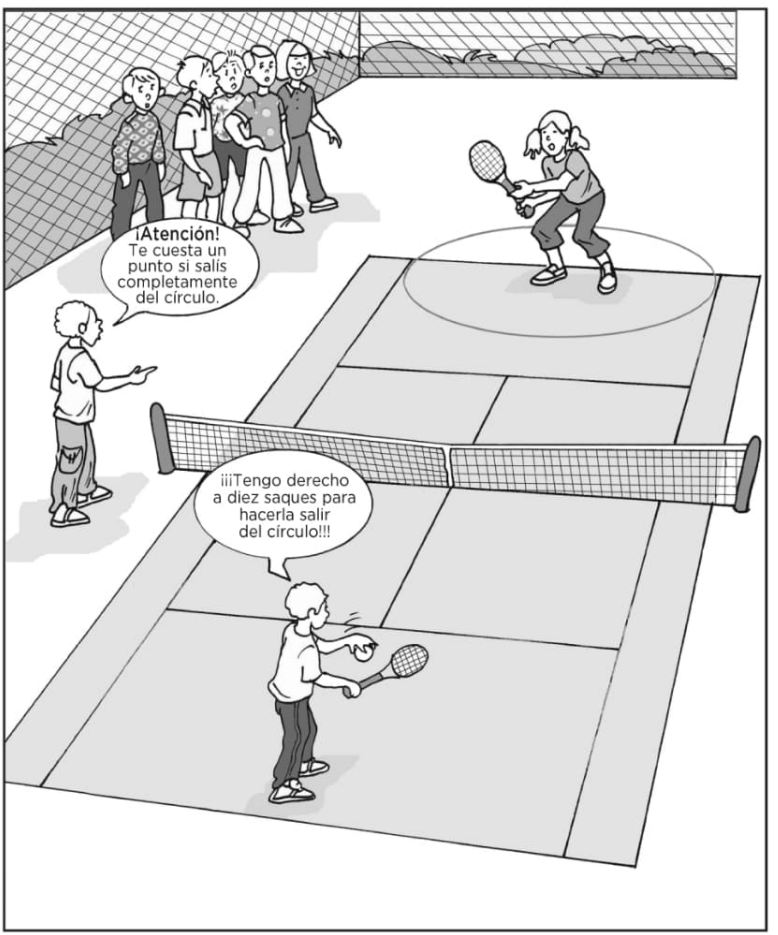
Insistir en...

... la necesidad de elegir sus trayectorias en función de los desplazamientos del adversario.

Variantes

- Imponer un control de pelota a cada uno.
- Agregar un hilo por encima de la red.
- Poner conos en ambas mitades del campo de juego con las mismas consignas.
- Penalizar al jugador que sirve en caso de pérdida del saque.
- Colocar los conos a 1 metro de la línea exterior del campo de juego.

JUEGO Nº 13: El calabozo


¡Atención! Te cuesta un punto si salís completamente del círculo.
¡¡¡Tengo derecho a diez saques para hacerla salir del círculo!!!

Objetivos

- No devolver la pelota al centro del terreno adversario.
- Ubicarse siempre detrás de la línea de fondo y en el centro.
- Variar las trayectorias de la pelota para obligar al adversario a desplazarse.

Material

Tres alumnos por campo de juego: uno que sirve, uno que devuelve y un árbitro. Dibujar un círculo, "el calabozo", que va de la línea de fondo hacia el medio del campo de juego, en el campo del que devuelve.

Reglas del juego

El que sirve debe efectuar diez saques consecutivos tratando de hacer salir a su adversario del "calabozo". Marca 1 punto cada vez que el adversario sale completamente del calabozo (tiene los dos pies fuera del círculo) y devuelve la pelota, 3 puntos si el adversario sale y no toca la pelota y 1 punto si gana el saque. El árbitro cuenta los puntos e indica el ganador.

Consignas

Hacer salir al adversario del "calabozo".

Criterio de éxito

Marcar al menos 10 puntos.

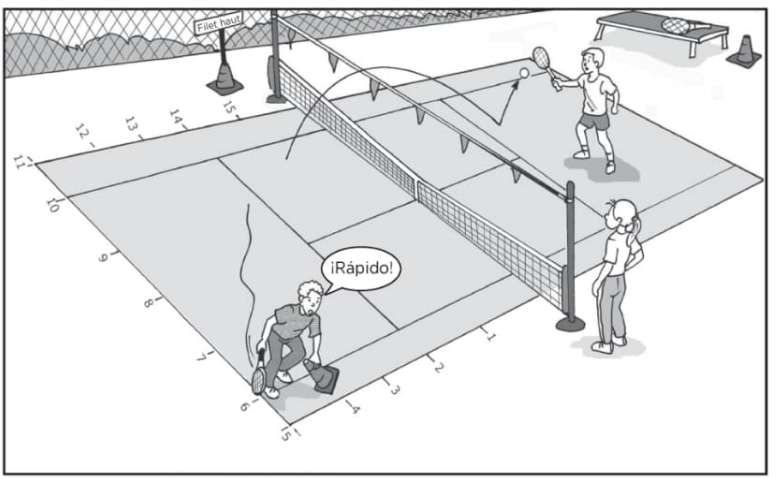
Insistir en...

... la necesidad de orientar claramente las trayectorias de los golpes.

Variantes

- Agrandar o reducir el tamaño del calabozo según el nivel de cada jugador.
- Acordar 1 punto al que devuelve cada vez que vuelve al calabozo antes de que quien sirve haya tocado la pelota.

JUEGO Nº 14: La vuelta de Francia



Objetivos

- Deshacerse de la pelota.
- Apropiarse de todo el espacio del campo de juego.

Material

Una red elevada con la ayuda de un hilo. Dos jugadores por campo de juego, uno que sirve, uno que devuelve. Hacer una marca cada 2 metros o 2,50 metros sobre las líneas exteriores del medio campo de juego de quien devuelve. Representan las etapas de la *Vuelta de Francia*. Colocar un cono sobre la primera marca.

Reglas del juego

El que sirve efectúa veinte saques. En cada intercambio, quien devuelve intenta mover el cono una marca. Si logra pasar por todas las etapas, logra realizar la Vuelta de Francia. Cada vez que pierde el intercambio, vuelve a la etapa precedente.

Consignas

El que sirve juega intentando impedir que su adversario efectúe la Vuelta de Francia. Se envían las pelotas por encima de la red elevada.

Criterio de éxito

Lograr como mínimo una media vuelta.

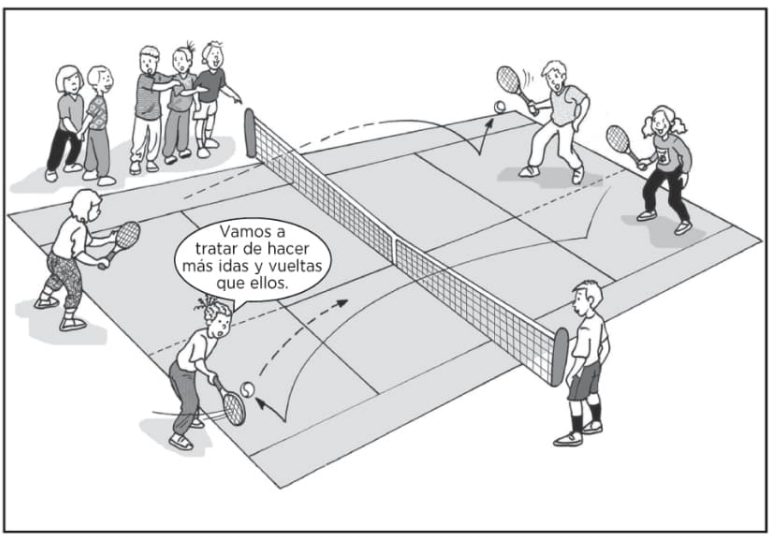
Insistir en...

... la necesidad de observar al adversario y a la pelota antes de desplazar el cono.

Variantes

- Marcar los dos medio campos de juego.

JUEGO Nº 15: El intercambio de pases prolongado



Objetivos

- En 3 minutos, hacer el máximo de idas y vueltas de la pelota.
- No crear dificultades al compañero.
- Desarrollar una trayectoria.

Material

Cuatro jugadores por campo de juego, el que está dividido a lo largo en dos medios campos de juego.

Reglas del juego

Jugar 1 contra 1 en la mitad del campo de juego correspondiente. El encuentro dura 3 minutos.

Consignas

Hacer el máximo de idas y vueltas y controlar la pelota. Contar todas las idas y vueltas.

En caso de quiebre del saque, volver a comenzar contando de 0.

Criterio de éxito

Si se logran hacer cuatro idas y vueltas, se es regular, si se hacen 8 idas y vueltas, se es bueno, si se hacen 12 idas y vueltas, se es muy bueno.

Insistir en...

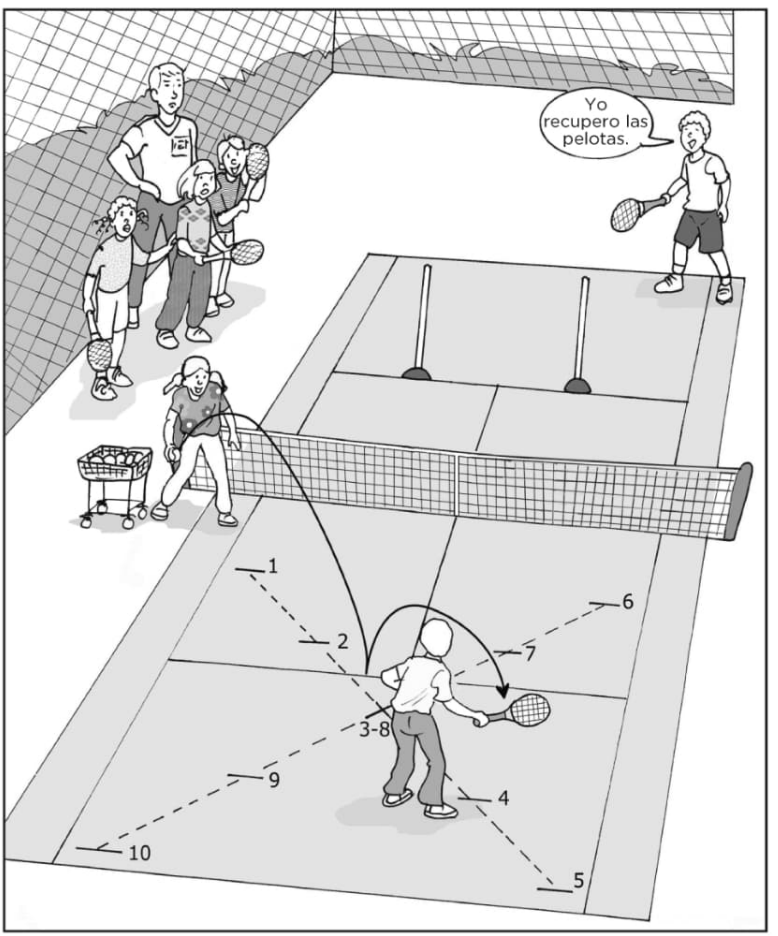
... la necesidad de lanzar la pelota hacia arriba y hacia el medio.

... la noción de compañero (por oposición a la de adversario).

Variantes

- No volver a 0 cuando hay quiebre de saque, sino sumar el conjunto de idas y vueltas realizadas en el tiempo impartido.
- Reorganizar los binomios en función de los marcadores alcanzados.

JUEGO Nº 16: Las diagonales



Objetivos

- Descubrir el campo de juego.
- Regular el golpe para apuntar a una zona de juego.

Material

Un grupo de cinco alumnos y un lanzador. Trazar dos diagonales sobre un medio campo de juego y graduarlas en una escala de 1 a 10. Sobre el otro medio campo de juego, armar un arco de fútbol sobre la línea de los cuadrados de servicio con dos postes removibles separados por 2 metros aproximadamente. Disponer de una canasta o un barril de pelotas para el lanzador.

Reglas del juego

El lanzador (un alumno o el profesor) se coloca en uno de los lados del terreno, a nivel de la red, del lado de las escalas. Envía con rebote una pelota al que devuelve, ubicado sobre la graduación 1. Éste observa la trayectoria de la pelota y la golpea apuntado al arco. Marca 1 punto si la pelota pasa entre los postes y rebota en el campo de juego adversario. Cede enseguida su lugar al jugador siguiente y va a ubicarse al final de la fila de espera a un lado del campo de juego. El turno siguiente, juega desde la graduación 2 y así sucesivamente hasta la 10. Si no logra hacer pasar la pelota entre los postes, vuelve a jugar en la graduación 1 en el siguiente turno.

Consignas

Golpear de derecha de la graduación 1 a la 5, luego de revés de la graduación 6 a la 10 (o de manera inversa para los zurdos).

En caso de fallar, volver a jugar desde la misma graduación en el turno siguiente.

Criterio de éxito

Terminar al menos la primer diagonal (de 1 a 5).

Insistir en...

... la necesidad de regular el golpe en función de su ubicación sobre el campo de juego.

Variantes

- Dejar al jugador continuar el recorrido mientras que tenga éxito.
- Modificar la separación de los postes según el nivel de juego del grupo.

TERCERA PARTE

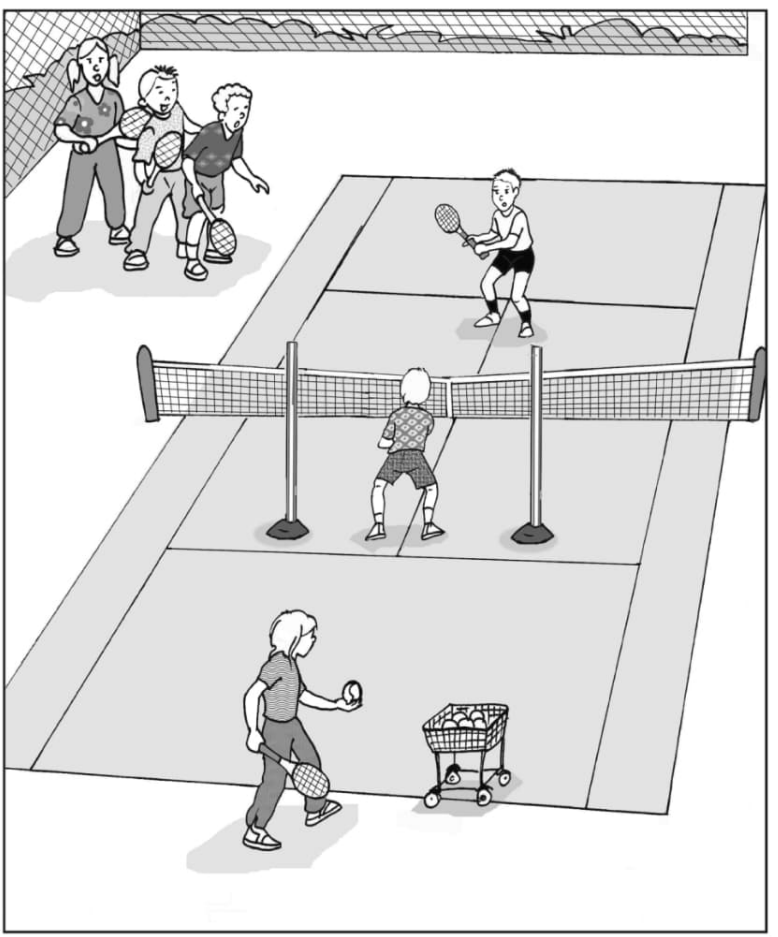
El jugador experimentado

El jugador experimentado juega más frecuentemente lejos de su adversario e intenta alejarse del centro de campo de juego. Cubre en gran parte su campo de juego, busca dirigir las pelotas y desarrollar el intercambio de pases. Percibe el campo de juego adversario como un blanco horizontal y se ubica en el fondo y en el centro para defenderse. Sus hombros

están perpendiculares a la red cuando golpea la pelota y sus piernas están flexionadas. Juega con pelotas clásicas y no limita sus golpes al golpe derecho. Descubre tres variables en el equilibrio de fuerzas en el intercambio:

- favorable (tiempo y/o espacio), "yo concreto";
- neutral, "yo mantengo el equilibrio sin arriesgar";
- desfavorable, "yo defiendo para volver hacia una situación neutra".

JUEGO Nº 17: El arquero



Objetivo

- Interceptar la pelota en el aire.

Material

Seis jugadores por campo de juego, un lanzador, un arquero, uno que devuelve y tres jugadores que esperan en fila sobre un costado. En una de las mitades del campo de juego, armar un arco con la ayuda de dos postes removibles separados por 3 metros, ubicado entre la red y la línea de los cuadrados de servicio. El arquero se ubica entre los postes. El lanzador se ubica sobre la línea de fondo del campo de juego, detrás del arco, con una canasta de pelotas a su lado. Quien devuelve está en la otra mitad del campo de juego.

Reglas del juego

El lanzador envía la pelota al jugador que la devuelve dándole una trayectoria alta. Después de un rebote en el suelo, el jugador que devuelve, golpea la pelota apuntado al arco, que es defendido por el arquero. Se juega hasta el quiebre de saque. Se contabiliza el número de tantos concretados. El que devuelve tiene derecho a tres intentos.

Consignas

El jugador que devuelve intenta marcar un tanto.

El arquero intercepta la pelota en el aire.

Criterio de éxito

El arquero intercepta al menos cuatro tiros sobre doce.

Insistir en...

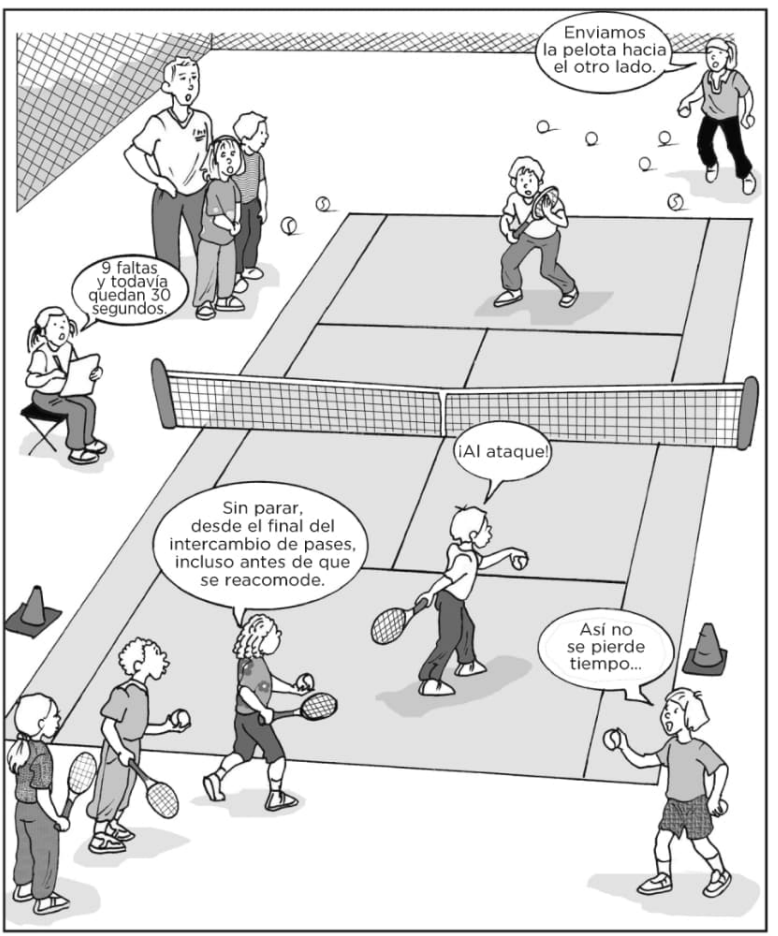
... el movimiento de la volea, que no necesita preparación del brazo atrás.

... el movimiento hacia adelante.

Variantes

- Posicionar al lanzador del mismo lado del jugador que devuelve.
- Devolver solamente de revés.

JUEGO Nº 18: El miembro de la resistencia


Enviamos la pelota hacia el otro lado.
9 faltas y todavía quedan 30 segundos.
¡Al ataque!
Sin parar, desde el final del intercambio de pases, incluso antes de que se reacomode.
Así no se pierde tiempo...

Objetivos

- Resistir y defender su campo.
- Desarrollar una estrategia para atacar.
- Dominar un volumen de juego intenso.

Material

Un cronómetro. Una hoja de partido. Ocho alumnos por campo de juego: seis atacantes, un "miembro de la resistencia" y un árbitro (se puede implementar esta situación con grupos restringidos y proponer, en lugar de 6 contra 1, un juego de 3 contra 1 o de 4 contra 1). Tener al menos una pelota por servidor.

Reglas del juego

El primer jugador que sirve, pone en juego y juega el intercambio de pases, luego cede su lugar al siguiente que vuelve a sacar inmediatamente sobre el jugador en la resistencia. El miembro de la resistencia se queda en el lugar 1,5 minutos e intenta cometer la menor cantidad posible de faltas. El árbitro contabiliza únicamente las faltas del jugador en la resistencia. Maneja el tiempo del partido.

Consignas

El miembro de la resistencia debe cometer el menor número posible de faltas.

Los atacantes no le dan ninguna tregua al miembro de la resistencia.

La vuelta al juego se efectúa inmediatamente y desde cualquier lugar en la mitad trasera de uno de los lados del campo de juego.

Criterio de éxito

Resistir sin cometer más de cinco faltas.

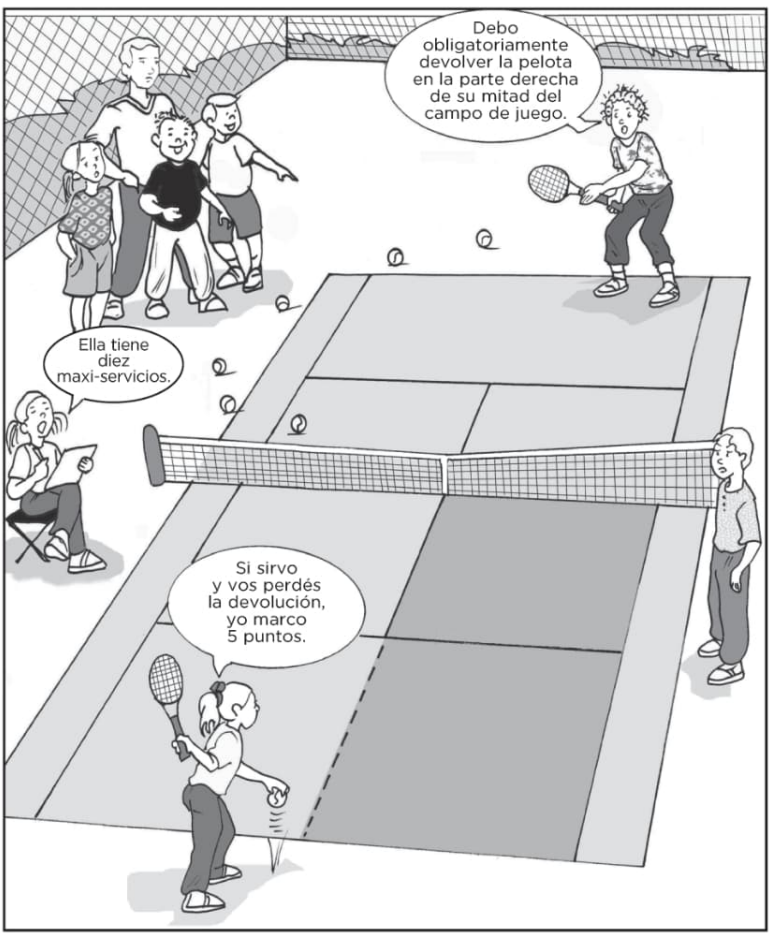
Insistir en...

... la necesidad de volver a centrarse sobre la línea de fondo después de cada golpe.

Variantes

- Disminuir o aumentar el tiempo.
- Designar un lugar para la puesta en juego de los jugadores que sirven.

JUEGO Nº 19: El maxi-servicio


Debo obligatoriamente devolver la pelota en la parte derecha de su mitad del campo de juego.
Ella tiene diez maxi-servicios.
Si sirvo y vos perdés la devolución, yo marco 5 puntos.

Objetivos

- Utilizar el saque como un golpe ofensivo.
- Buscar quebrar el saque lo más rápidamente posible.

Material

Cuatro alumnos por campo de juego, dos jugadores que se enfrentan en single, un árbitro y un secretario provisto de una ficha de observación.

Reglas del juego

El que sirve efectúa diez servicios consecutivos. Él marca:

- 5 puntos si quiebra el saque desde la puesta en juego (ace);
- 4 puntos si el adversario devuelve solamente una vez;
- 3 puntos por dos devoluciones;
- 2 puntos por tres devoluciones;
- 1 punto por cada saque ganado a partir de las tres devoluciones;
- 0 punto si el que devuelve gana el saque.

Consignas

El receptor debe obligatoriamente devolver la pelota sobre el golpe derecho del que sirve (ver la imagen), de lo contrario es una falta. El árbitro da la señal del servicio y verifica que la devolución se efectúe siempre por la derecha. El secretario totaliza los puntos con la ayuda de la ficha de observación a continuación.

Hacer el servicio de arriba (no saque de tipo cuchara, o sea, debajo de la cintura).

Buscar quebrar el saque desde la puesta en juego.

Criterio de éxito

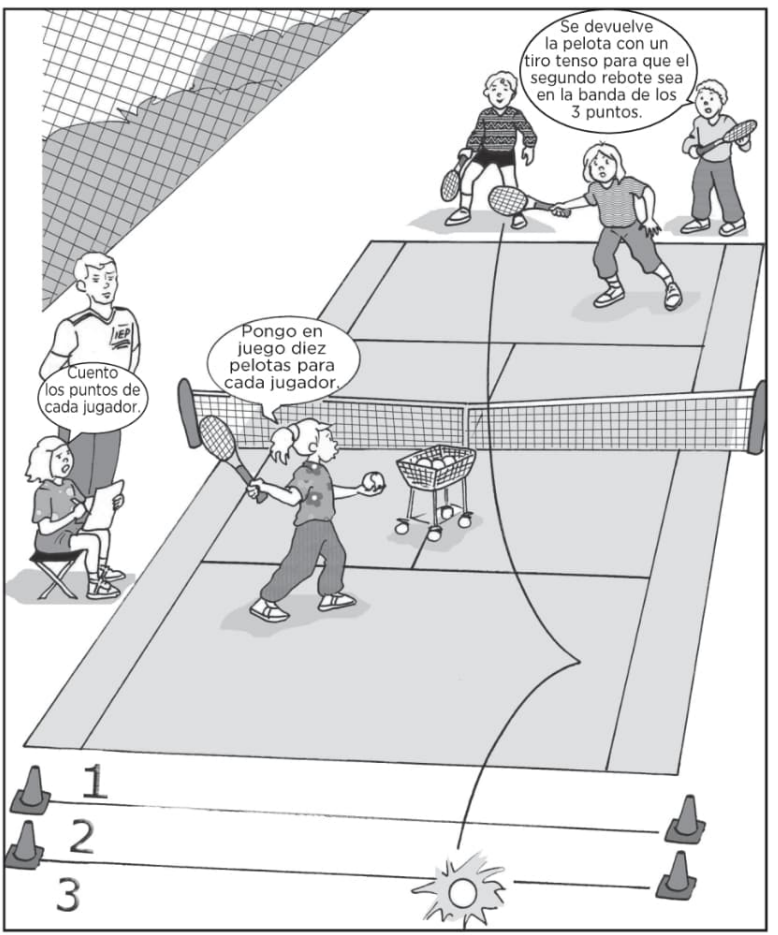
Marcar al menos 25 puntos (siendo el máximo esperable 50 puntos).

Insistir en...

... la necesidad de utilizar el servicio como un arma.

FICHA DE OBSERVACIÓN											
Punto	Servicio 1	Servicio 2	Servicio 3	Servicio 4	Servicio 5	Servicio 6	Servicio 7	Servicio 8	Servicio 9	Servicio 10	Total
5 (ace)				x					x		10
4						x					4
3			x							x	6
2	x	x			x						6
1								x			1
0							x				0
Total											27/50

JUEGO Nº 20: Las pelotas largas


Se devuelve la pelota con un tiro tenso para que el segundo rebote sea en la banda de los 3 puntos.
Pongo en juego diez pelotas para cada jugador.
Cuento los puntos de cada jugador.
1
2
3

Objetivos

- Jugar largo.
- Mantener al adversario en el fondo del campo de juego.

Material

Un lanzador con una canasta de pelotas, dos jugadores que devuelven (tres a seis según el número de campos de juego disponibles) y un árbitro. Atrás de la mitad del campo de juego del lanzador, trazar tres bandas, numeradas de 1 a 3, detrás del fondo de la cancha (ver la imagen a continuación).

Reglas del juego

El jugador que devuelve debe hacerlo con un tiro fuerte para que la pelota efectúe un segundo rebote en la zona más alejada posible del campo de juego (banda 3). Gana:

- 3 puntos si, en el segundo rebote, la pelota toca la zona 3;
- 2 puntos si toca la zona 2;
- 1 punto si toca la zona 1;
- 0 puntos si sale sin haber rebotado en la mitad del campo de juego o si hace allí dos rebotes.

El árbitro asegura el descuento de los puntos que anota sobre una ficha.

Consignas

El lanzador envía diez pelotas a cada jugador que devuelve.

El jugador que devuelve apunta a la zona justo delante de la línea de fondo para que la pelota efectúe un segundo rebote sobre la banda más alejada.

Criterio de éxito

Marcar al menos 10 puntos.

Insistir en...

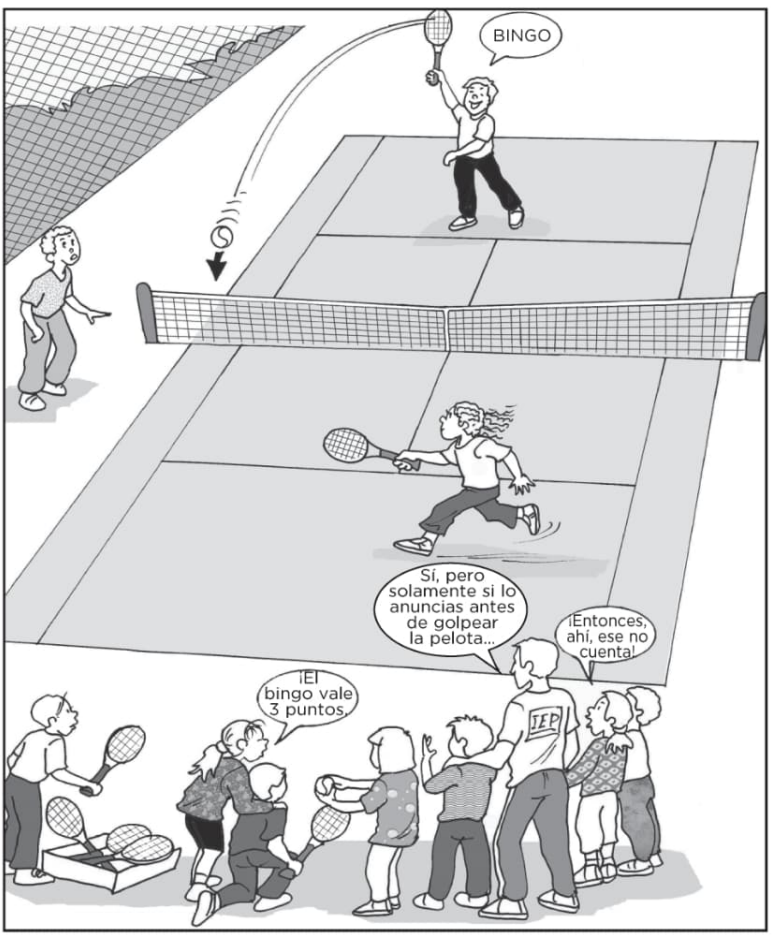
... la necesidad de jugar largo.

Variantes

- Con jugadores expertos, agregar una zona suplementaria sobre alambrado o la pared exterior, dividida en dos partes, alta y baja.
- Jugar únicamente de revés.
- Imponer el lugar desde donde los jugadores deben golpear (detrás de la línea de fondo).

Nota: esta actividad es un tema susceptible de ser evaluado si se combina la tabla de puntos con una escala de notas.

JUEGO Nº 21: El bingo



Objetivos

- Desarrollar un intercambio de pases.
- Leer la trayectoria de las pelotas de los adversarios.
- Evaluar la relación de fuerza y tomar una decisión para un golpe ganador.

Material

Partido en single, un árbitro.

Reglas del juego

Partido a 15 puntos. Se grita "¡Bingo!" cuando se piensa dar un golpe ganador. Un bingo vale 3 puntos si el intercambio de pases es ganado. Cada jugador tiene derecho a un solo bingo por intercambio de pases. El árbitro valida el bingo solamente si es anunciado antes del golpe, y si el golpe es ganador. Si el golpe no es ganador (el adversario devuelve la pelota), o el bingo es anunciado simultáneamente o después del golpe, no es validado.

Consigna

Analizar el desplazamiento del adversario y la trayectoria de la pelota para encontrar el momento decisivo.

Criterio de éxito

Ganar al menos dos saques con un bingo.

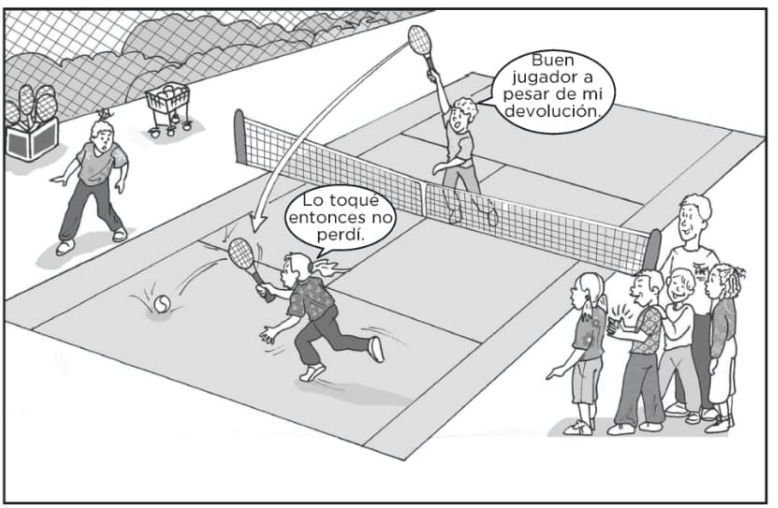
Insistir en...

... la necesidad de prestar atención al momento decisivo (es decir, cuando la relación de fuerzas se invierte).

Variantes

- Dar 3 puntos al adversario si el bingo anunciado es perdido.
- El educador elige y anuncia el momento del bingo.

JUEGO Nº 22: ¡Tocado no es perdido!



Objetivos

- Ubicar al adversario sin dejar de mirar la pelota.
- Desarrollar el intercambio de pases.

Material

Juego de 1 contra 1. Un árbitro.

Reglas del juego

Encuentro a 4 puntos. El árbitro acuerda el punto cuando el adversario no llega a devolver la pelota o al menos a tocar-

la con su raqueta o con alguna parte de su cuerpo. Tres faltas consecutivas dan 1 punto al adversario.

Consigna

Apuntar a los espacios libres.

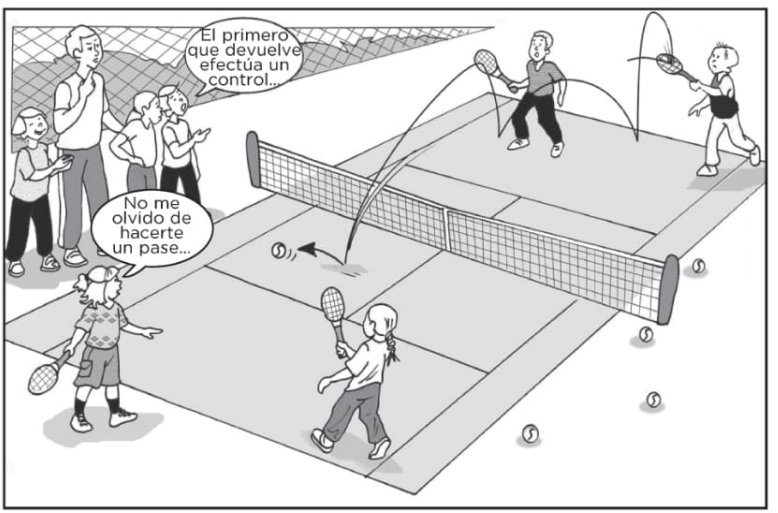
Criterio de éxito

Marcar al menos 1 punto.

Insistir en...

... la necesidad de desarrollar el intercambio de pases para conseguir un espacio libre.

JUEGO Nº 23
El tenis-vóleibol



Objetivos

- Jugar con un compañero.
- Desarrollar el intercambio de pases.

Material

Cinco alumnos por campo de juego, cuatro alumnos y un árbitro.

Reglas del juego

Partido a 10 puntos. Los jugadores no tienen derecho a devolver directamente la pelota a su adversario. Después de

un control vertical, el primer jugador hace un pase con rebote a su compañero, quien devuelve la pelota hacia la mitad del campo de juego adversario.

Consignas

Hacer al menos un pase con un rebote a su compañero.

Criterio de éxito

No devolver directamente para no darle ningún punto al adversario.

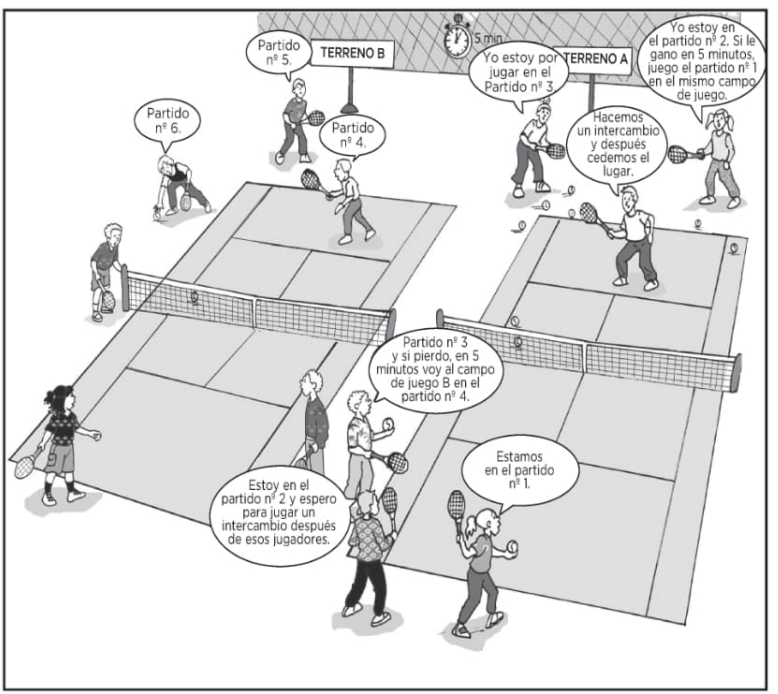
Insistir en...

... la necesidad de cooperar.

Variantes

- Jugar sin efectuar control.

JUEGO Nº 24: Ascensos/Descensos


Partido nº 5.
TERRENO B
5 min
Yo estoy por jugar en el Partido nº 3.
TERRENO A
Yo estoy en el partido nº 2. Si le gano en 5 minutos, juego el partido nº 1 en el mismo campo de juego.
Partido nº 6.
Partido nº 4.
Hacemos un intercambio y después cedemos el lugar.
Partido nº 3 y si pierdo, en 5 minutos voy al campo de juego B en el partido nº 4.
Estamos en el partido nº 1.
Estoy en el partido nº 2 y espero para jugar un intercambio después de esos jugadores.

Objetivos

- Establecer una jerarquía entre los alumnos.
- Estimular al grupo por medio de la competencia.
- Organizar relaciones de fuerza sensiblemente iguales.

Material

Esta propuesta, que consiste en fases de juego sucesivas de 5 minutos, permite el encuentro de veinticuatro jugadores a la vez sobre cuatro campos de juego (A, B, C, D), es decir seis jugadores por campo de juego, que se enfrentan 1 contra 1 (se los nombra A1, A2, A3, A4, A5 y A6 a los jugadores del terreno A, etc.).

Sobre el campo de juego A se desarrollan los partidos nº 1, 2 y 3, sobre el campo de juego B, los partidos nº 4, 5 y 6, etc. Sobre cada campo de juego, los seis jugadores disputan sus partidos alternando a cada intercambio de pases: los dos primeros jugadores hacen un solo intercambio, luego ceden inmediatamente el lugar a los dos jugadores del partido siguiente. Éstos ceden a su vez el lugar a los dos jugadores siguientes después de un único intercambio. Ídem para los dos últimos jugadores: los dos adversarios del comienzo vuelven entonces al campo de juego a retomar la continuación de su partido, etc. Durante los tiempos muertos, los jugadores recogen las pelotas y cuentan sus puntos. Por seguridad, los saques se hacen siempre del mismo lado. Al cabo de 5 minutos, el educador, provisto de un cronómetro, silba anunciando el final de la fase 1. Los jugadores cambian de campo de juego en función de sus resultados.

Reglas del juego

Los vencedores "ascienden" un partido, los vencidos "descienden", el ganador del primer partido y el perdedor del último se quedan sobre su campo de juego. Por ejemplo, en fase 1, ver cuadro a continuación):

- en la categoría "Partido nº 1", A2 le gana a A1. Por lo tanto, en fase 2, A2 se queda en "Partido nº 1", para jugar con A3, vencedor del Partido nº 2 y A1 pasa al "Partido nº 2" donde se va a encontrar con A6, vencedor del Partido nº 3;

- en la categoría "Partido nº 2", A3 le gana a A4. Por lo tanto, A3 "asciende" para jugar contra A2 y A4 "desciende" para jugar en el "Partido nº 3" contra B1, vencedor del partido nº 4 sobre el campo de juego B;
- en la categoría "Partido nº 3", A6 le gana a A5. Por lo tanto A6 "asciende" para jugar contra A1, descendido del "Partido nº 1"; A5 "desciende" al "Partido nº 4" sobre el campo de juego B, vencedor del partido nº 5, etc.

Consignas

Se dejan las pelotas sobre los campos de juego.

En caso de igualdad, se realiza una pelota de partido para desempatar.

La señal de comienzo de un nuevo encuentro es dada cuando todos los alumnos se han reubicado.

Criterio de éxito

Terminar en la primera mitad de la clasificación.

Insistir en...

... la necesidad de desarrollar los intercambios.

Variantes

- Jugar en dobles.
- Fraccionar la situación en varias clases. Cada vez que se vuelve a jugar, cada uno retoma su lugar y el campo de juego adquiere el aspecto de la vez precedente.

CUADRO DE RESULTADOS DESPUÉS DE 30 MINUTOS DE JUEGO													
		Terreno A			Terreno B			Terreno C			Terreno D		
Fase		Partido 1	Partido 2	Partido 3	Partido 4	Partido 5	Partido 6	Partido 7	Partido 8	Partido 9	Partido 10	Partido 11	Partido 12
1	Jugadores Ganador	A1/A2 **A2**	A3/A4 **A3**	A5/A6 **A6**	B1/B2 **B1**	B3/B4 **B3**	B5/B6 **B6**	C1/C2 **C2**	C3/C4 **C3**	C5/C6 **C5**	D1/D2 **D2**	D3/D4 **D3**	D5/D6 **D6**
2	Jugadores Ganador	A2/A3 **A3**	A1/A6 **A6**	A4/B1 **B1**	A5/B3 **A5**	B2/B6 **B6**	B4/C2 **B4**	B5/C3 **C3**	C1/C5 **C1**	C4/D2 **D2**	C6/D3 **C6**	D1/D6 **D1**	D4/D5 **D6**
3	Jugadores Ganador	A3/A6 **A6**	A2/B1 **B1**	A1/A5 **A1**	A4/B6 **B6**	B3/B4 **B3**	B2/C3 **C3**	C2/C1 **C1**	B5/D2 **D2**	C5/C6 **C5**	C4/D1 **D1**	D3/D5 **D5**	D6/D4 **D6**
4	Jugadores Ganador	A6/B1 **B1**	A3/A1 **A3**	A2/B6 **B6**	A5/B3 **A5**	A4/C3 **C3**	B4/C1 **C1**	B2/D2 **D2**	C2/C5 **C2**	B5/D1 **B5**	C6/D5 **D5**	C4/D6 **D6**	D3/D4 **D4**
5	Jugadores Ganador	B1/A3 **B1**	A6/B6 **B6**	A1/A5 **A5**	A2/C3 **C3**	B3/C1 **C1**	A4/D2 **D2**	B4/C2 **C2**	B2/B5 **B5**	C5/D5 **D5**	D1/D6 **D6**	C6/D4 **D4**	C4/D3 **D3**
6	Jugadores Ganador	B1/B6 **B6**	A3/A5 **A5**	A6/C3 **C3**	A1/C1 **C1**	A2/D2 **D2**	B3/C2 **C2**	A4/B5 **A4**	B4/D5 **D5**	B2/D6 **D6**	C5/D4 **C5**	D1/D3 **D3**	C6/C4 **C4**

Anexo

El desafío en tenis
Referencias bibliográficas

EL DESAFÍO EN TENIS

La clasificación es mixta. Los jugadores son clasificados por series, cada una con seis jugadores. Los partidos se juegan a dos sets ganados de cuatro juegos cada uno. Los desafíos deben ser anunciados al menos con una semana de anticipación a los interesados. Los jugadores que desafían deben encontrar un árbitro.

El jugador puede desafiar:

– a cualquier jugador de su serie;

– a uno de los tres últimos jugadores de la serie superior a la suya, si está entre los tres primeros de su serie.

Si el jugador que desafía gana el partido, toma el lugar del jugador desafiado. Si pierde el partido, se queda en el mismo lugar, pero no puede desafiar nuevamente a ese jugador hasta después de dos semanas.

Si el jugador desafiado rechaza el desafío o está ausente en el momento del encuentro, pierde su lugar en beneficio del jugador que lo ha desafiado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JEU (B.), *El deporte, la emoción, el espacio,* Vigot, 1990.

MINISTERIO NACIONAL DE EDUCACIÓN, *Tenis en la escuela,* Ediciones Revista EP.S[1], 1196.

FRÉRY (J.-C.), *El juego de tenis,* Chiron, 1997.

LOUIS, *Deporte de raquetas – Entre prácticas y teorías,* Ediciones Revista EP.S, colección "Expedientes EP.S", nº 53, 2001.

[1] EP.S: Educación Física y Deportiva (Nota del traductor).